ANGELO ROSSINI
(GALENO)

Manuale dell'Enigmofilo

Guida alla soluzione di tutti i giuochi enigmistici

Seconda edizione interamente rifatta

ROMA
TIPOGRAFIA NAZIONALE DI G. BERTERO E C.

1905

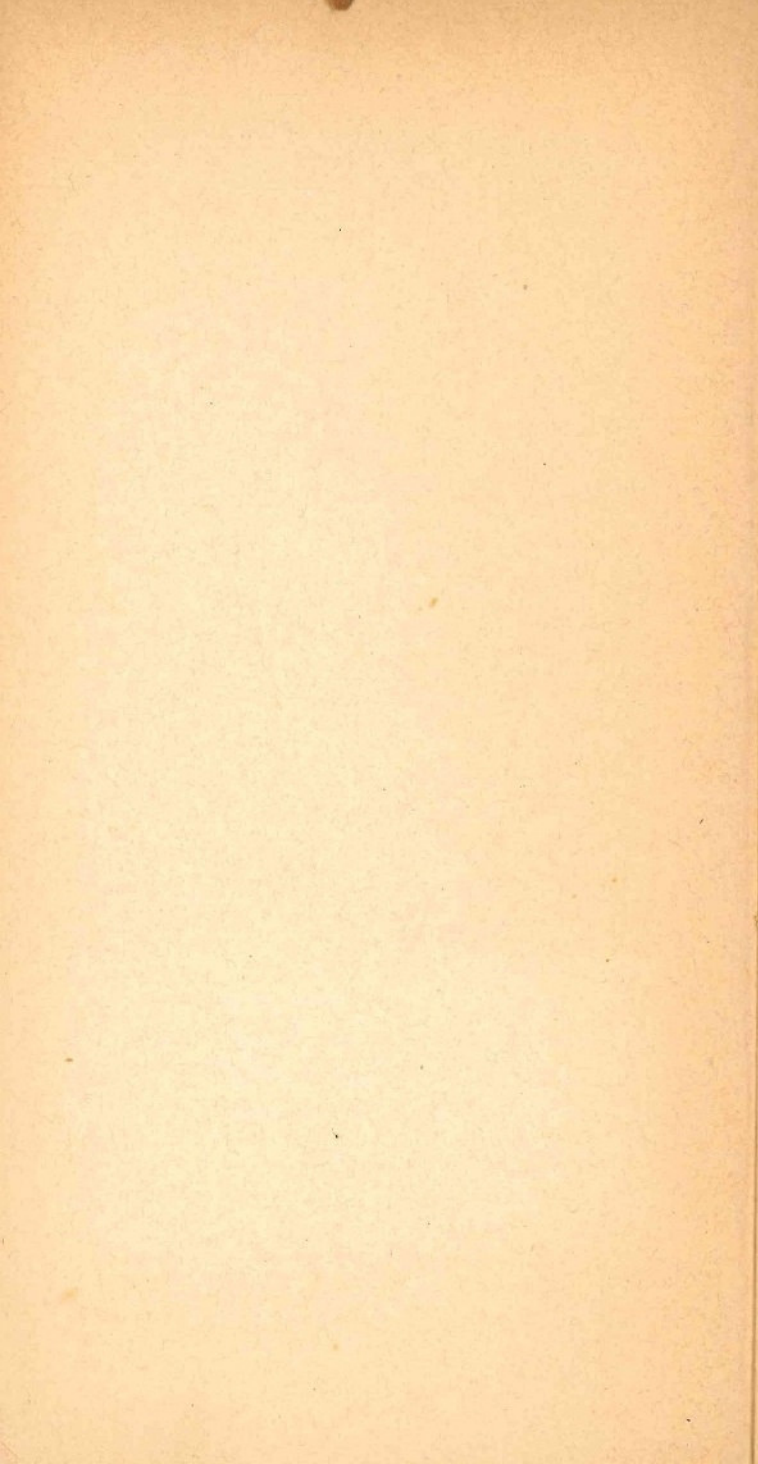
AL LETTORE

Meglio che una seconda edizione del **Manuale dell'enigmofilo,** *pubblicato or sono dieci anni, questo volume potrebbe dirsi opera interamente nuova, così diverso è il sistema seguito nella esposizione, così numerose sono le aggiunte, così profonde le variazioni, così differenti i giuochi riportati ad esempio.*

Pure io non ho saputo vincere il desiderio di porre in testa al volume le due parole " seconda edizione ,, a me gradite non solo perchè attestano del favore del pubblico per la modesta opera mia, ma ancor più perchè fanno fede del rifiorire dell'arte enigmistica ai giorni nostri.

Che se questo lavoro varrà a chiamare nuove reclute nella geniale palestra degli enigmi, o a rafforzare qualche tiepido combattente, io riterrò di non aver speso invano il mio tempo e le mie cure.

Roma, agosto 1905.

Angelo Rossini.

PREFAZIONE

Il geniale passatempo degli enigmi è divenuto oggigiorno veramente di moda. Non soltanto i periodici ricreativi, ma anche le più gravi gazzette politiche hanno la loro parte enigmistica, e presentano sciarade, logogrifi, anagrammi sui quali si posano volentieri l'occhio e la mente dell'uomo d'affari, dell'artista, dello scienziato. Ed è giusto che sia così: la soluzione degli enigmi costituisce un esercizio mentale utile e gradito, rappresenta una ginnastica intellettuale varia e preziosa, dalla quale tutti possono trarre diletto ed ammaestramento. Vero è che molti parlano con disdegno dell'arte enigmistica; ma costoro, in massima parte, non sanno neppure cosa sia sciarada; dicono male di cosa che non conoscono. Raro è invece che colui, il quale abbia visto risolvere giuochi ed abbia conosciuto il meccanismo di questi, non si senta spinto, qualora l'occasione si presenti, a tentar egli la prova, e non resti soddisfatto quando la prova gli riesca. Non è mia intenzione di sollevare l'enigmistica a dignità di scienza, certo è però che essa obbliga l'intelletto ad un lavoro di analisi abbastanza minuto, richiama soventi alla memoria cognizioni geografiche, storiche,

scientifiche, e può quindi considerarsi a ragione siccome esercizio lodevole dell'umano ingegno.

Le origini dell'enigma si perdono nel buio della leggenda. I popoli orientali, dal linguaggio figurato, dalla mente immaginosa, ne furono i più caldi apprezzatori; i re dell'Asia si inviavano enigmi da spiegare, ed è fama che una regina degli Etiopi, giunta dinanzi a Salomone, gli proponesse alcuni difficili enigmi, i quali tutti il re sciolse senza esitazione, per modo che quella riconobbe veritiera la fama della sapienza salomonica che l'aveva indotta al lungo viaggio. Presso i greci si valse dapprima degli enigmi la religione, e gli oracoli e le sibille dettarono per tal mezzo i loro responsi. Nella Roma antica, non il solo enigma, ma anche gli anagrammi ed altri giuochi di parole e di frasi, troviamo tenuti in onore e, a testimonianza di Quintiliano, il sommo Virgilio se ne dilettava, e Cicerone ne aveva composta una raccolta.

Nelle tenebre del Medio Evo anche lo studio degli enigmi, come ogni altro studio, fu abbandonato dal volgo; ma nei monasteri seguitarono ad addestrarvisi i monaci, unici custodi in quel tempo delle tradizioni letterarie del paganesimo. Furono tramandati fino a noi i *Joca monacorum* i quali altro non sono che raccolte di enigmi sopra soggetti in massima parte di storia sacra, come il seguente: *Quis tres dies et tres noctes jejunavit, nec coelum vidit, nec terram tetigit?* Risposta: *Jonas in ventre ceti.* Nel XVII secolo però lo studio degli enigmi risorse e Boileau e Dufresny, e più tardi J. B. Rousseau e Schiller, non isdegnarono di dedicarvisi componendo enigmi stupendi. Anche in Italia allora l'enigma prese nuova lena; se ne dilettarono le genti del popolo nelle lunghe veglie invernali, se ne occuparono scrittori di fama, primo tra gli altri Vincenzo

Monti, e basterà che io citi qui la stupenda poesia del Giusti « Lo stivale », allusiva all'Italia, che ben può dirsi un completo, bellissimo enigma.

È da pochi anni però che il campo dell'enigmistica si è venuto ampliando. All'enigma classico si è dato uno sviluppo senza precedenti, i rebus han ricevuto un'impronta nuovissima mediante l'introduzione dei rebus a lettere e dei rebus a vignetta, sonosi inventate nuove forme di sciarade, di anagrammi, di monoverbi, di giuochi geometrici, di bizzarrie d'ogni sorta, tanto che ben si può dire come oramai non vi sia parola della nostra lingua che non si presti a più di un giuoco enigmatico.

In questa selva selvaggia una guida però è necessaria, ed io l'offro al lettore col presente volumetto, nel quale egli troverà spiegate, in ordine logico e con ricchezza di esempi, tutte le forme di giuochi, per modo che la nomenclatura enigmistica, che costituisce il primo scoglio pel dilettante, non abbia segreti per lui.

E qui parmi indispensabile di accennare ai criteri che mi guidarono nella compilazione di questa parte del mio modesto lavoro. L'enigmistica, anch' essa, ha le sue voci speciali, i suoi termini tecnici, insomma il suo dizionario, del quale, al pari di ogni altra scienza od arte, non potrebbe fare a meno. È naturale che queste voci e questi termini siano andati crescendo a misura che l'arte enigmistica si andava sviluppando; se non che gli autori dei giuochi, e coloro che tali giuochi pubblicarono su pei libri e pei giornali, non si mostrarono sempre amanti della semplicità e della esattezza nella nomenclatura enigmistica, ed anzi si sbizzarrirono battezzando con nomi stranissimi le nuove forme di giuoco, applicando nomi diversi a giuochi intrinsecamente uguali, gabellando come nuove,

forme di giuochi già note. Si videro così gli *enigmi afasici*, i *monoverbi sport*, le *sciarade fin de siècle*; ed è certo che gran parte del ridicolo di cui taluno tenta coprire la geniale arte degli enigmi trova unico appoggio in questa stramba ed illogica nomenclatura.

I nomi dei giuochi debbono indicare quanto meglio è possibile la natura del giuoco stesso. Quando diciamo *cambio di consonanti*, *falso diminutivo*, *incastro* e simili, veniamo con ciò solo ad accennare abbastanza chiaramente alla struttura del giuoco, di cui si tratta, e richiamiamo su di esso la benevola attenzione anche del profano agli enigmi; mentre per contrario dando alle varie forme di giuochi enigmistici quei titoli strani che il capriccio dell'autore immaginava, mal disponiamo il lettore a favore dell'arte nostra.

La nomenclatura adottata nel presente manuale è la più semplice, la più logica, e insieme quella usata oramai da quasi tutti i periodici enigmistici italiani; pure non ho mancato, là dove le idee eran controverse, di accennare alla mia ed all'altrui opinione, sia perchè il lettore non trovasse difficoltà imbattendosi in giuochi esposti con criteri diversi dai miei, sia perchè egli potesse ragionatamente prendere nella controversia il proprio partito.

Dopo aver parlato del nome e dell'intima struttura di ciascun giuoco, ho dovuto occuparmi particolarmente di quella che potrebbesi dire l'arte di risolvere i giuochi enigmatici, ed ho creduto opportuno di dilungarmi alquanto nell'esporre quelle norme che possono giovare a tale scopo.

Certo l'enigmistica non è scienza positiva in cui, seguendo certi dettami, si arriva senza fallo alla soluzione dei problemi; negli enigmi l'erudizione e la fantasia si accoppiano e chi maggiormente

possiede queste due qualità, meglio riesce come solutore. Pure nessuno vorrà negare che l'attento esame di alcuni fatti, circoscrivendo il campo delle ricerche, non renda più facile la soluzione dei giuochi, ed è questo appunto lo scopo ch'io mi proposi.

Parlando di ciascuna specie di giuochi ho presentato opportuni esempi scelti in modo da offrire al lettore un'idea esatta delle principali forme sotto le quali ciascun genere di giuoco può venir presentato. Avrei potuto con ben poca fatica ingrossare la mole di questo volume riportando senza risparmio quei giuochi, e sono moltissimi, fatti da antichi e da moderni enigmofili che formano, può dirsi, la suppellettile classica della nostra arte. Ciò non credetti di dover fare; questo manuale non vuole essere una antologia enigmistica, ma, come il titolo dice, una guida alle soluzioni, e, per raggiungere lo scopo che esso si propone, pochi esempi opportunamente scelti bastano. Tali esempi io volli anzi che fossero tutti di mia fattura, non perchè io presuma che migliori e di molto non se ne trovino, ma solo affinchè maggiore fosse la corrispondenza e più intima la fusione tra le teorie svolte e gli esempi presentati in appoggio di esse.

Per ultimo non ho mancato di accennare, dove il destro mi si presentava, alle doti che costituiscono la bellezza di un giuoco, ed agli errori e manchevolezze che l'enigmografo deve nei suoi lavori attentamente evitare.

Questo modesto lavoro, malgrado le molte ed inevitabili pecche, troverà, spero, presso gli enigmofili, cortese accoglienza.

PARTE I

ENIGMOGRAFIA LETTERARIA.

CAPITOLO I.

Enigmi.

1. **Enigma classico.** — La più antica e più importante forma di giuoco, quella da cui tutte le altre forme derivano più o meno direttamente, è l'enigma. In esso le proprietà fisiche o morali di un soggetto qualunque vengono esposte per mezzo di perifrasi, di paragoni e di traslati, in esso ogni cosa inanimata prende vita e carattere di persona, le qualità materiali vengono presentate siccome affetti e sentimenti umani, originando così quelle contraddizioni, nello studio delle quali la mente sembra smarrirsi e che pure cadono come d'incanto dinanzi alla esatta soluzione.

È noto il terribile enigma della Sfinge che venne risolto da Edipo: *Qual è l'animale che alla mattina cammina su quattro piedi, alla metà del giorno su due, ed alla sera su tre?* Risposta: *L'uomo;* che da bambino si trascina carponi, fatto più grande cammina normalmente su due piedi e divenuto vecchio si appoggia su di un terzo piede: il bastone.

In questo classico enigma la difficoltà di soluzione risiede tutta nell'immaginoso traslato per cui la vita è raffigurata come un giorno, e nella qualifica di piedi data alle mani ed al bastone in quanto che

servono, nella infanzia e nella vecchiaia, a sostenere il corpo malfermo.

L'enigma cosiffatto, al quale si dà comunemente il nome di *enigma classico* per distinguerlo dall'*enigma di erudizione* del quale parleremo in appresso, è senza dubbio il giuoco che più d'ogni altro richiede capacità e studio tanto da parte dell'enigmografo quanto da parte del solutore. È inutile accingersi a costruire un enigma se non si conoscono perfettamente tutte le qualità, tutti gli usi del soggetto che si vuole adombrare, e se non si è in grado di parlarne al lettore in modo veramente enigmatico, cercando di confondere ciò che nel soggetto è con ciò che sembra, facendo credere linguaggio proprio quel che si dice figuratamente, offrendo la massima sproporzione tra le cause e gli effetti, sviando il solutore tra mille contraddizioni apparenti.

D'altra parte colui che si accinge a sciogliere siffatti enigmi deve ricordare che il loro linguaggio è in massimo grado figurato ed immaginoso e che le azioni più semplici vengono in essi descritte mediante traslati e paragoni strani e spesso ampollosi. Non deve il solutore lasciarsi sviare da ciò, ma senza badare strettamente alla dizione, deve studiarsi di cogliere il semplice significato della azione adombrata nell'enigma, dipanando la matassa che l'enigmografo aveva ad arte arruffata. Il lavoro di analisi necessario per risolvere un enigma classico rappresenta una delle più belle ginnastiche intellettuali e ciò spiega il favore che la soluzione degli enigmi ha incontrato sempre e dovunque. Un ricco corredo di soluzioni, un esercizio costante, un geniale intuito, tutto ciò occorre per riuscire abile solutore.

Riportiamo qui appresso, insieme ad un enigma di tipo classico, un esempio dell'analisi necessaria a scrutarne l'essenza.

ENIGMA.

La madre mia, tra le più atroci doglie
Mi pone al mondo, trepida e piangente;
Ed io, vestito in differenti spoglie,
Comincio il viver mio calmo e silente.
Ma l'uomo ingiusto libertà mi toglie
E in cella bestial mi tien sovente,
Nè paghe ancora le sue tristi voglie,
Ei mi condanna spesso a fuoco ardente.
Vuol ch'io lo serva, e alla custodia mia
I suoi cari egli affida, poscia, ingrato,
Cura quel ch'io serbai, me gitta via.
Ma di tante sventure la tempesta
Me non abbatte, e ognor m'avrai mirato
Erger sopra i miei simili la testa.

(Galeno).

Dai primi due versi appare come il soggetto dell'enigma venga tratto da una cosa (*madre mia*) mediante una operazione la quale, se fatta su di un essere vivente, cagionerebbe dolore (*atroci doglie*). Inoltre la parola *piangente* lascia supporre che il soggetto dell'enigma sia qualche cosa di liquido che esca stilla a stilla.

Nel verso seguente le parole *vestito in differenti spoglie* dànno ragione di credere che il soggetto dell'enigma (da noi già ritenuto siccome un liquido) abbia apparenza tutta diversa dalla cosa da cui vien tratto, come sarebbe, ad esempio, il mosto tratto dall'uva.

Nella seconda quartina è espresso il concetto che l'uomo prenda per sè il liquido di cui si tratta (*libertà mi toglie*) e lo custodisca entro recipienti di sostanza animale (*cella bestiale*); noi vediamo adunque non potersi trattare di mosto e di vino che vengono serbati invece in recipienti di legno; appare anzi dall'ultimo verso della stessa quartina che il liquido

di cui l'enigma parla è in qualche modo destinato ad aver contatto col fuoco.

La prima terzina dà altre notizie circa l'uso del liquido: le parole *alla custodia mia i suoi cari egli affida* fanno comprendere che il liquido di cui si parla è atto a preservare qualcosa. Dal seguito della terzina appare che il liquido già adoperato a preservare viene poi gittato come cosa inutile.

Dall'ultima terzina si trae la cognizione che il liquido, soggetto dell'enigma, sia molto leggiero tanto da galleggiare sugli altri.

Fatto questo lavoro di analisi, il cui essenziale principio è quello di sfrondare ogni frase dell'enigma da ciò che è strano e contraddittorio, di ridurre le immagini a proporzioni più miti, ben poco occorre perchè risulti chiaro il soggetto dell'enigma, il quale, per l'esempio da noi dato, è: *l'olio di oliva.*

Facciamo qui osservare come taluni enigmografi accordino l'enigma al soggetto di esso, mentre altri costruiscono il giuoco sempre al maschile. Il solutore dovrà tener presente questo fatto per non lasciarsi fuorviare nelle ricerche, giacchè, p. es., un enigma sulla carta potrebbe esser fatto in modo che sembri accennare a cosa di genere maschile.

Ad ogni modo però qualora il soggetto dell'enigma fosse al plurale, similmente al plurale dovrebbe essere accordato il giuoco come nell'ultimo degli esempi qui appresso riportati.

Ecco alcuni esempi di enigmi classici:

Sono grosso e rotondo appena nato,
Ma sono pure fragil creatura,
E se a me stesso fossi abbandonato
In breve toccherei grave jattura.
A scongiurar però maligno fato
Altri mi veste con assidua cura,
E di reggermi in piedi alfin m'è dato,
Cosa che mi negò madre natura.

Più tardi m'empio il ventre, e alfin, diviso
Dal patrio suolo, in altri lidi porto
De' toschi colli il genial sorriso.
Se v'è taluno mai cui non riesca
Di svelare l'enimma, o malaccorto,
Mi prenda qual blasone e non gl'incresca!

(GALENO).

Soluzione: Il fiasco.

Non sto mai a terra, eppur son pavimento
Da fanti, dame e prenci calpestato;
Non sto in campagna eppur spesso divento
D'un'aspra guerra campo desolato.
Su me non odi rumor d'armi o liti,
Ma guerra di cannibali è la mia,
Dove ciascun, sotto sembianze miti,
Di mangiare il nemico ha fantasia.
E in questa guerra che non ha pietade,
Somigliar mi potresti volentieri
Alla Firenze della media etade,
Allor che fu divisa in Bianchi e Neri.

(GALENO).

Soluzione: La scacchiera.

Noi pure abbiamo il capo, il corpo, il piede,
E se il capo ed il piè serbiamo nudo,
Coperto il corpo nostro ognor si vede
Sia torrido l'està, sia il verno crudo.
E poichè le novissime dottrine
Nel nostro regno ancor non ebber possa,
Talun serica veste e ricche trine,
Tal altro, invece, rozza lana indossa.
Pur, se varia è la veste, non è tale
L'ufficio, ahimè, che ne affidò natura,
E, ricchi o miserelli, in modo uguale
Pesa su noi la servitù più dura.

Quando il nostro signor d'altrui paventa
All'aiuto di noi ricorre certo,
E grave pena, il cui pensier spaventa
Affrontare dobbiamo a viso aperto.
E spesso l'aquilon, fiero nemico,
Imprende contro noi furiose giostre,
E c'investe possente e, in men ch'io dico,
Straccia e spezza le membra e l'ossa nostre.
Qual premio a tanta fè? Qual ci riserva
Degno compenso il nostro fato rio
E la coscienza degli uman proterva?
Nella lieta stagione, ohimè, l'oblio!

(Galeno).

Soluzione: Gli ombrelli da acqua.

2. **Enigma di erudizione.** — Essenzialmente diverso dall'enigma classico, sia per la forma sotto la quale si presenta, sia per il metodo di soluzione è quell'enigma che noi chiamammo enigma di erudizione. Mentre nell'enigma classico la forma del soggetto, le sue qualità, i suoi usi vengono adombrati mediante fantastici traslati e immagini strane, nell'enigma di erudizione si ricorre ad una perifrasi enigmatica limitata alle qualità fisiche *vere* del soggetto, alla determinazione della sua *vera* natura, alla indicazione delle sue *vere* funzioni.

Tutti i giuochi di genere geografico, storico, botanico, medico appartengono a tale gruppo, il quale è estesissimo in enigmistica e, se riesce alquanto arido nella forma, è però da apprezzare per le svariate cognizioni che richiama alla mente del solutore e per le utili ricerche alle quali lo obbliga.

A differenza di quanto abbiamo detto a proposito dell'enigma classico, nell'enigma di erudizione è buona massima quella di accordare l'enigma sempre al genere ed al numero della parola che esso vuol rappresentare.

Ecco un esempio di enigma di erudizione:

Città d'Italia a Italia non soggetta,
Accolse di prelati schiera eletta,
E ai cattolici die' siffatta legge
Che ancora a' nostri dì la Chiesa regge.

(GALENO).

Soluzione: Trento.

Conviene però notare che raramente si presentano enigmi di tal genere, i quali, se delineati sufficientemente, riuscirebbero di troppo facile soluzione, se lasciati alquanto indecisi, si presterebbero a svariate soluzioni; l'enigma di erudizione è invece largamente adoperato a rappresentare le varie parti di altri giuochi enigmatici: sciarade, logogrifi, anagrammi, dove l'enigmografo può, pur tacendo qualche particolarità in ciascuna delle parti, evitare in complesso qualsiasi doppia interpretazione.

Su questo tipo di enigma dovremo quindi ritornare più volte nel corso del presente manuale, ma fin d'ora noteremo come la risoluzione di questo genere di giuochi sia ben diversa da quella degli enigmi classici.

Quando si abbia un giuoco di erudizione, dopo aver cercato di restringere il campo delle ricerche, valendosi di tutti gli elementi che sono offerti dal giuoco, conviene armarsi di pazienza e passare a rivista nella propria mente tutte quelle parole che corrispondono alle indicazioni dell'enigma; quando poi la propria erudizione non giovi, si ricorra ai libri che debbono formare l'arsenale dell'enigmofilo e cioè ai dizionari speciali botanici, zoologici, geografici, storici, ai dizionari di sinonimi, alle cronologie, ecc.

3. **Enigma storico.** — L'enigma storico è quell'enigma che ha per soggetto un fatto, od una persona, appartenenti alla storia. Esso rientra perciò,

a vero dire, nel gruppo degli enigmi di erudizione dei quali ci siamo testè occupati, pure assume una speciale importanza poichè può essere sviluppato con una ampiezza molto maggiore di quella di tutti gli altri enigmi di erudizione brevi e sommari di loro natura. Nella soluzione di questi giuochi lo spiegatore deve tener ben conto di tutte le particolarità dell'enigma e cercare specialmente di indovinare il periodo storico o la località in cui avvenne il fatto, affine di poter alquanto restringere il campo delle ricerche.

E qui torna opportuno osservare che gli enigmi storici dovrebbero veramente esser fatti su soggetti molto noti, pure adombrandoli quanto più si voglia enigmisticamente, nè certo lodevoli sono taluni di questi giuochi che, senza accenno veruno di tempo e di luogo, hanno a soggetto fatti o individui dei quali anche le persone più che mediocremente istruite possono ignorar l'esistenza senza vergogna. Questi enigmi falliscono al loro scopo, non dilettano il solutore, e, negandogli ogni punto d'appoggio, non lo spronano neppure alle ricerche ed allo studio.

Ecco un esempio di enigma storico:

Della madre seguendo il reo consiglio,
Tale almeno a me sembra, un grave inganno
Al vecchio padre e infermo ordisce il figlio,
Cagionando al fratel dolore e danno.
Ma non già questi con sereno ciglio
Il mal sopporta, vinto anzi l'affanno,
Vendetta chiede, all'arme dà di piglio
E amici e servi insieme a lui sen vanno.
Freme la madre pel figliol diletto
E sì gli dice: — Prode, è ver, tu sei,
Pur fuggi, deh, conservati al mio affetto!
Tuo fratello crudele arde di sdegno;
Ma il cielo t'ama, ascolta i detti miei,
Fuggi per ora e avrà tua stirpe un regno!

(Galeno).

Soluzione: Esaù e Giacobbe.

4. **Indovinello.** — Con questo nome dobbiamo intendere l'enigma essenzialmente popolare, breve, riferentesi a cose di comune uso quotidiano, nel quale non si presentano che poche qualità del soggetto e si espongono in modo molto sommario. Il vero indovinello, così come noi lo intendiamo oggidì, è, direi quasi, una domanda enigmatica espressa alla buona, talvolta in versi, talvolta persino in prosa:

— Qual'è quella cosa che il giorno sta alla finestra e alla sera si ritira?

Il bottone della camicia.

— Qual'è quella cosa che quando scende ride e quando sale piange?

La secchia del pozzo.

— Dimmi, qual'è la gobba,
Che, spesso con due gobbe,
Sta due volte nel gobbo
Pur se ha una sola gobba?

(Galeno).

Soluzione: La lettera b (B).

Di indovinelli è ricchissima la letteratura dialettale d'ogni paese, ed in essi sovente si riflette l'indole ed il carattere della popolazione. Tra gli arabi, pei quali il fucile, insieme col cavallo, è il più fido compagno, è comune questo indovinello sull'archibugio:

— Chi è quello che rugge come un leone ed è portato come un agnello?

5. **Bisenso e polisenso.** — All'enigma si rannoda il bisenso ed il polisenso, i quali altro non sono che indovinelli fatti su parole che hanno due o più significati. Così, p. es., l'enigma fatto sopra *La vite*, nel quale si parlasse della vite, pianta, e della vite, strumento meccanico, sarebbe un bisenso; l'enigma sulla parola *La penna* (da scrivere, degli uccelli, del martello, della freccia) sarebbe un polisenso.

Osserviamo subito che mentre in taluni bisensi e polisensi i vari significati della parola che costituisce il giuoco non presentano alcuna relazione fra di loro, in altri giuochi essi hanno un comune rapporto filologico ed etimologico e quasi potrebbero dirsi traslati di una stessa idea.

Così p. es., mentre nessuna relazione si può scorgere tra *la vite* pianta, e *la vite* strumento meccanico, tra la penna da scrivere, la penna degli uccelli, la penna del martello e la penna della freccia notiamo una comunanza di origine evidente. Ciò ha consigliato taluno a voler battezzare come enigmi e non come polisensi i giuochi di questa ultima specie; noi osserviamo, però, che quando una parola nei suoi vari significati rappresenta oggetti disparati, si ha solo per questo un polisenso, nè l'enigmofilo deve risalire ad un esame linguistico che potrebbe facilmente condurlo molto più lungi di quanto esso vorrebbe. *La macchia*, impronta o segno, e *la macchia*, superficie di terreno boscoso, hanno una medesima etimologia, eppure sarebbe molto inesatto il chiamare enigma quel giuoco che trattasse separatamente di due cose tanto diverse nella loro essenza e nei loro caratteri.

Quanto al metodo di soluzione dei bisensi e dei polisensi esso è identico a quello degli enigmi. Generalmente il bisenso ed il polisenso sono anzi più facili dell'enigma, sia perchè riescono maggiormente specificati, sia perchè il numero dei bisensi e dei polisensi nella nostra lingua non è molto grande, ed il campo delle ricerche viene quindi ad essere più limitato. Ricordi inoltre il solutore che le parole le quali si prestano a doppio senso sono generalmente brevi, di due e, al massimo, di tre sillabe.

I bisensi ed i polisensi possono essere fatti sia mediante enigmi classici, sia mediante enigmi di erudizione; ma, qualunque sia il metodo, grande pregio è in essi l'unità di concetto, per cui i vari sensi della parola non si rappresentino con enigmi

distaccati, ma apparisca chiara l'intima connessione di essi. Solo a questo patto il bisenso ed il polisenso possono chiamarsi giuochi caratteristici, aventi una fisionomia veramente propria ed originale.

Nel seguente bisenso il filo che collega i due enigmi è tenuissimo.

Sotto la bianca
Luce lunare
Riposa il villaggio silente;
La fiamma stanca,
Nel focolare
Dà gli ultimi guizzi, morente.
E tra i cipressi
Del cimitero
Che candido appare sul colle,
Dormono anch'essi,
Nel gran mistero,
I morti, tra l'umide zolle.
E dorme e tace
La chiesoletta,
Mentre sul cheto villaggio,
Segno di pace,
L'ombra sua getta
La croce, al castissimo raggio.
Solo, remoto,
Sale dai campi
L'avviso del vecchio mastino,
Quando un ignoto
Piè l'orma stampi
Laggiù nel campestre cammino...
Or come, a un tratto,
L'aer si tinge
D'un rosso sinistro bagliore?
Or, come, ratto
Sorge e si spinge
Dovunque un confuso rumore?
Ecco si desta
L'umile chiesa,

E in voce recondita, arcana,
Ahi non per festa
Suona a distesa,
Fremente, la vecchia campana.
Van per la notte
Col ritmo alato
I gravi rintocchi agli ostelli;
Fuggono a frotte
Dal violato
Asilo notturno gli augelli...
Io guardo e penso...
Ecco un bisenso!

(GALENO).

Soluzione: Lo stormo (suono di campane e gruppo di uccelli).

Sono invece collegati tra loro in un unico concetto i diversi significati delle parole che costituiscono i due giuochi seguenti:

BISENSO.

Non so perchè significare io devo
Due cose tra di lor sì differenti:
L'*uno* corpo non ha, non ha rilievo;
L'*altro* ha forme massiccie e consistenti.
Cieco, il *primier*, possiede denti ed ugne;
L'*altro* denti non ha, ma non è cieco;
Fugge l'uom savio del *primier* le pugne;
S'affida all'*altro* e si diletta seco.
Impalpabile, l'*un*, ti vela gli occhi;
Solido, l'*altro*, la tua vista guida;
Il *primo* spesso fa gridar gli sciocchi;
A causa d'uno sciocco l'*altro* grida.
O perchè dunque nel vocabolario
Col mio nome due cose han dichiarato,
Se diverso è il valore, anzi contrario,
Che dagli uomini ad esse venne dato?

(GALENO).

Soluzione: La gelosia (passione e imposta di finestra).

POLISENSO.

Sui monti, sui piani, tra cupe foreste,
Di vita possente nel pieno vigor,
Dell'uomo la rabbia superba m'investe,
M'abbatte dell'uomo l'ingiusto rigor.
Per sempre vi lascio, o querule fronde,
Tra cui si nasconde l'augello canor,
A vita randagia il ciel mi destina,
Mi dice: cammina, cammina, cammina!
Del freddo dicembre or sibila il vento,
Nell'umil capanna è un dolce tepor,
De' semplici il core io faccio contento
Parlando di fede, di pace, di amor.
Or qui mi lasciate; di liete parole,
Di splendide fole mi è grato il tenor...
Ma il cielo a rapirmi la pace s'ostina,
Mi dice: cammina, cammina, cammina!
E in nobile veste, tra nobile gente,
Cagione mi vedi di lustro e decor,
Nè taccio che, spesso, per me solamente
Taluno riceve ossequio ed onor.
Sebben più che all'oro somigli all'orpello,
Pur viver m'è bello fra tanto splendor;
Ma il fato mi danna a sorte meschina,
Mi dice: cammina, cammina, cammina!
Or chi mi sospinge? Fra misere schiere
Chi mai mi riduce nel rio tenebror?
Un alto lamento l'orecchio mi fere,
M'appaion dovunque l'angoscia, il dolor.
Sei pago, o destino, che quivi m'hai tratto
E simbol m'hai fatto di tanto squallor?
Ah! no, tu mi sproni per l'orrida china,
Mi dici: cammina, cammina, cammina!
Da un aere più puro mi sento ravvolto,
Del sole riveggo il vivo splendor,
Ma porto l'infamia impressa sul volto
E un popol mi guata compreso d'orror!...
Ten vola alla dolce, nativa foresta,

In ora sì mesta, sospiro del cor,
E dille che mentre mia vita declina
Il fato mi dice: cammina, cammina!

(Galeno).

Soluzione: Il ceppo (tronco d'albero, ceppo di Natale, schiatta, legame, legno per le esecuzioni capitali).

Vi è anche però un'altra forma di bisenso e di polisenso la quale si distacca completamente dall'enigma e fa parte invece di quel gruppo importantissimo di giuochi che noi chiamammo grammaticali e di cui dovremo intrattenerci ampiamente nel seguito di questo Manuale.

In questo genere di giuochi l'enigmografo non presenta al lettore il soggetto del bisenso nei suoi vari aspetti, non lo analizza enigmisticamente, non ne cerca le qualità, gli usi, l'essenza, non lo descrive in nessuna guisa, ma incastra, nel miglior modo che gli è possibile, in un componimento poetico la parola del bisenso o del polisenso nei suoi diversi significati, nascondendola sotto le voci convenzionali *primo*, *secondo*, *terzo; uno*, *altro*, e simili, ovvero usando puntini in numero uguale a quello delle lettere di cui la parola è composta e lascia che il solutore arguisca dalla parte espressa del giuoco la parte nascosta.

Ecco un esempio di polisenso costruito su tale sistema:

Alle . . . . , Signorina,
Mi vorrebbe per suo sposo?
È un affare ormai noioso
Questa . . . . che le fo.
Per la strada alla mattina
Io la seguo appena è giorno,
Nella . . . . al suo ritorno
Già son ritto ad aspettar.

Se una briciola d'affetto,
Signorina, per me sente,
Mi sollevi e immantinente
Al suo babbo io parlerò.
Giovin sono, nell'aspetto
Pur talvolta non dispiacqui,
Nella · · · · · è ver non nacqui,
Pur non mancami danar.
China il capo... si confonde...
Non risponde...; che cos'ha?
Si vergogna?... La risposta
Per la posta mi darà!

(GALENO).

Soluzione: Corte.

Il metodo di soluzione di questi giuochi differisce di gran lunga da quello che devesi adoperare per l'enigma, sia classico che di erudizione, ma di tal metodo parleremo ampiamente nel capitolo delle sciarade, ed a quello rimandiamo il lettore.

6. **Frasi a doppio senso.** — Con questo titolo o con gli altri simili di *frasi a bisenso*, *bisensi a frase*, ecc., s'intende un bisenso costruito non già sopra una sola parola ma sopra una intiera frase. Molti sono i detti nella nostra lingua che oltre al significato letterale ne hanno uno metaforico; così p. es. *mangiar la foglia* vuol significare cibarsi di foglie e anche comprendere ciò che altri vuol tener celato; *essere al verde* se letteralmente può significare trovarsi nei campi, ha pure il significato metaforico di trovarsi senza danari, e così di seguito. Questi bisensi generalmente si fanno indicando mediante puntini le lettere e le parole che costituiscono la frase a bisenso, quando questa viene citata nel giuoco; talvolta, però, in luogo dei puntini si adoperano le parole convenzionali *primo, secondo; primo, altro* e simili e in questo caso, naturalmente, la soluzione riesce più difficile. Può anche adottarsi il sistema di indicare a mezzo di perifrasi i due sensi

della frase dando così al giuoco una forma che meglio lo rannoda all'enigma.

Nel risolvere tali bisensi giova anzitutto la conoscenza sommaria di quei modi di dire metaforici, e non sono poi moltissimi, tra i quali le frasi a bisenso vengono dall'enigmofilo cercate; occorre inoltre ricordare che tali frasi sono quasi sempre costituite semplicemente da un verbo e da un complemento.

Ecco un esempio:

> Se mai talun sul culmine
> Del Terglù, del Ceniso,
> Con piè securo ascendere
> Veggiamo e lieto viso,
> Tal frase ben può esprimere
> L'intento del viator.
> E se la nave infrangesi
> Sotto l'onde furenti,
> Se inghiottita sprofondasi
> Nei liquidi elementi,
> Usando frase identica
> Non si commette error.

(Galeno).

Soluzione: Andare a picco.

CAPITOLO II.

Sciarade.

Dopo l'enigma, la sciarada rappresenta il giuoco più comune ed importante. Nella sciarada una parola viene divisa in due o più parti le quali abbiano ciascuna un significato, e la parola e le sue parti vengono date a risolvere sia mediante enigmi, sia sostituendo nel corpo stesso del giuoco, alla parola originaria ed alle sue sezioni, alcune voci convenzionali. La parola originaria viene indicata con la voce *tutto*, *intiero* o *totale*, le parti vengono chiamate *primo*, *secondo*, *terzo*, ecc. o *uno*, *due*, *tre*, ecc., a seconda del posto che occupano nel *totale*. Il secondo termine vien detto anche *altro*, e l' ultima parte viene anche chiamata *fine*, *finale*, *estremo* o *ultimo*.

Nella formazione delle parti non si tiene conto dell'accento tonico della parola totale cosicchè, p. es. sarabanda potrà ugualmente generare un primiero Sara (nome ebraico) o un primiero sarà (voce verbale) e dalla parola attività potrà esser tratto il primiero atti ed il secondo vita.

Le specie di sciarade sono moltissime a seconda dei diversi modi nei quali si effettua la divisione in parti della parola totale, e di tutte queste forme parleremo separatamente in appresso.

Dobbiamo però fin d'ora osservare che tutte le specie di sciarade possono essere costruite mediante enigmi classici, mediante enigmi di erudizione e finalmente mediante la sostituzione di voci convenzio-

nali alle vere parole del giuoco, la quale ultima forma dicesi grammaticale.

Nelle sciarade delle due prime specie, il totale e le sue parti vengono presentati come enigmi, sia classici, sia di erudizione, cosicchè valgono, per la soluzione di esse, quelle norme da noi date parlando degli enigmi.

Nelle sciarade a forma grammaticale, invece, il sistema di costruzione del giuoco e conseguentemente il metodo di soluzione sono essenzialmente diversi. In questi giuochi l'enigmografo non fa che inserire convenientemente nel suo componimento poetico la parola della sciarada e le sue parti, nascondendole però sotto le voci convenzionali *primo*, *secondo*, *tutto* e simili (1). Da parte dell'enigmografo non abbiamo qui quello studio delle qualità del soggetto, quella cura di nasconderne l'essenza le quali formavano le doti più belle dell'enigma, all'autore basta di inserire con proprietà ed esattezza le parole che costituiscono la sciarada. Eppure tale genere di giuochi segna un passo notevolissimo nella tecnica enigmistica. L'enigma ha bisogno di avere a soggetto un sostantivo, nè i sostantivi tutti si prestano a quello svolgimento minuto e fantastico che l'enigma richiede. Con la invenzione, relativamente recente, dei giuochi a forma grammaticale, ogni parola, ogni particella entrò nel dominio della enigmistica, potè far parte di sciarade, di anagrammi, di logogrifi, di incastri, cosicchè il campo dell'enigmistica divenne infinitamente più vasto. Nè devesi d'altra parte ritenere che la costruzione di giuochi simili sia di poca fatica all'enigmografo: se è vero che questi non ha bisogno di porre in opera tutte

---

(1) Qualche volta si presentarono sciarade indicandone le parti mediante puntini o altri segni tipografici in numero eguale a quello delle lettere di cui le parti stesse si compongono. Tale sistema che diversifica ben di poco da quello di cui si parla nel testo, rende però molto più facile la soluzione della sciarada ed è perciò poco usato.

le risorse della sua fantasia, gli occorre però una esattezza non comune di dizione e molta abilità per sfuggire allo scoglio della improprietà ed oscurità di stile senza incappare in quello della facilità estrema. La frase nella quale si trovano una o più parti del giuoco costa all'enigmografo, che sia degno di tal nome, le maggiori fatiche; egli deve cercar di sviare il solutore pur mantenendo la maggiore proprietà ed esattezza di linguaggio e pur non avendo a sua disposizione le risorse che offre la forma enigmistica classica coi suoi traslati, colle sue strane immagini.

Nelle sciarade a forma grammaticale è inoltre necessaria la maggiore omogeneità e la più diretta corrispondenza tra le parti del giuoco ed il soggetto del componimento poetico che quelle parti racchiude. Le parole del giuoco debbono nella poesia avere nobile e principalissima sede, racchiudere possibilmente in sè stesse il concetto del componimento e non già, come purtroppo accade sovente, essere quasi pleonasmi incastrati in frasi secondarie che col soggetto della poesia hanno poca o nessuna relazione.

Parlando degli enigmi abbiamo date alcune norme per le risoluzioni di quei giuochi, norme valevoli naturalmente anche per le sciarade delle due prime forme, di quelle sciarade, cioè, in cui le parti ed il totale sono espressi mediante veri e puri enigmi. Per quel che riguarda la sciarada a forma grammaticale stimiamo necessarie alcune speciali osservazioni.

In questi giuochi il primo studio del solutore deve rivolgersi alla costruzione grammaticale e alla sintassi del periodo che contiene le voci convenzionali. Il solutore deve cercar di scoprire se il *tutto*, il *primiero*, il *fine*, o qualunque altra sia la voce convenzionale, rappresenta un verbo, un aggettivo, un sostantivo, ecc.; con questa ricerca egli circoscrive il campo delle ricerche ulteriori e fa un passo sicuro verso la soluzione. Nè lo studio grammaticale si arresta qui, poichè, quando si creda che una delle parti del giuoco sia p. es. un verbo, converrà vedere a

qual tempo e a qual persona esso può esser coniugato, e, nel caso di un aggettivo, osservare se sia maschile o femminile, ecc. In tali giuochi devesi insomma rischiarare la frase che l'enigmografo ha ottenebrata con voci convenzionali e, naturalmente, la grammatica e la sintassi sono il primo ausilio del solutore. Quando, mercè tale studio, il campo delle ricerche è stato ridotto ai più stretti confini, allora incomincia pel solutore il paziente lavoro di rassegna delle parole che corrispondono alla frase speciale del giuoco.

Convien pure, a riguardo delle sciarade, far qualche osservazione circa la lunghezza delle parole. Nella nostra lingua le parole di quattro o più sillabe (che non siano voci di verbo, o modi avverbiali) sono già lunghe e relativamente rare, almeno nei giuochi enigmatici; quindi è che, generalmente, le parti di una sciarada debbono ricercarsi tra le parole brevi di due e al massimo di tre sillabe, e ciò specialmente quando la sciarada consti di tre o più parti.

Recentemente si è voluto creare un altro modo di indicazione per le sciarade e per molti altri giuochi enigmatici, nel quale invece di sostituire a ciascuna parola del giuoco le voci convenzionali *tutto*, *primo*, *secondo*, ecc., si inserisce semplicemente un sinonimo della parola stessa, facendo conoscere in pari tempo, mediante diversità di carattere o mediante numeri, quale sia il *primiero*, quale il *secondo*, ecc. della sciarada. Questa forma, strettamente affine alla forma enigmistica, non ha tali caratteri da costituire una vera novità, nè vediamo scaturire da essa progresso alcuno. È vero che con tale sistema la poesia che racchiude il giuoco non è interrotta dalle parole convenzionali che al profano di enigmi riescono incomprensibili, ma a parer nostro trattandosi di enigmistica non è da schifare ciò che appunto caratterizza quest'arte. Colui che intende fare opera esclusivamente poetica deve cercare altro campo, e il tentativo di fare giuochi enigmistici che non sembrino

tali offende l'arte enigmistica e non giova alla letteratura propriamente detta.

Inoltre con questo sistema il giuoco riesce, a parità di condizioni, molto più facile nella soluzione di quel che non sia usando la forma grammaticale con le voci convenzionali, senza contare che spesso, forse per vincere tale facilità, gli enigmografi non osservano nel prescegliere i sinonimi la dovuta scrupolosa esattezza. A ciò dobbiamo aggiungere un altro grave inconveniente di questo sistema. Le parole da trovare essendo indicate mediante un sinonimo, il solutore non è in alcun modo costretto ad analizzare e neppure a leggere il giuoco in complesso, poichè gli basta, per trovare la spiegazione, di studiare semplicemente la parola che tutta la racchiude; quindi il legame fra componimento e giuoco, che costituisce in effetto l'arte enigmistica, è totalmente spezzato. Per tali ragioni noi ci dichiariamo assolutamente contrari al sistema sinonimico.

Veniamo ora a parlare particolarmente delle diverse specie di sciarade.

1. **Sciarada semplice.** — Nella sciarada semplice che dicesi senz'altro *sciarada*, il totale vien diviso in due o più parti, le quali, prese così come risultano, hanno ciascuna un senso proprio. Es.: amore (*totale*), amo (*primiero*), re (*secondo*); contestazione (*intiero*), con (*uno*), te (*due*), stazione (*tre*).

Le sciarade possono essere costruite anzitutto, come abbiamo già visto, a base di enigmi, rappresentando cioè separatamente ciascuna delle parti ed il tutto, come nel seguente esempio:

PRIMIERO.

Io primo son tra gli uomini,
In musica secondo,
E qui, talora in fondo,
Talora in alto sto.

SECONDO.

In me di vita il simbolo
Certo veder si suole,
L'uomo, la terra, il sole,
Vivono sol per me.

TOTALE.

Del passato l'immagine
Richiamo alla tua mente,
Nemico del presente
Ricordo ciò che fu.

(Galeno).

Soluzione: Re-moto.

Nelle due sciarade che seguono le parti ed il totale sono parimenti espressi sotto forma di enigmi ma, a differenza del precedente esempio, tali enigmi sono collegati tra loro, costituendo un giuoco con unità di forma e di concetto.

Se l'*uno* ed il *secondo* io li considero
Siccome due fratelli,
Li riconosco nell'aspetto simili,
Ma non però gemelli,
Che il *secondo* è dell'*un* più basso e fioco
E siede, in casa, in più modesto loco.
Se di ciascun però l'essenza esamino
Trovo dolce il *primiero;*
Ma debbo pur chinarmi umile e cedere
Del *secondo* all'impero;
Sebben, vedi stranezza, anche il *secondo*
S'inchini e ceda ad un *primier* giocondo.
Se, finalmente, di studiar m'adopero
E *secondo* e *totale*,
Per quanto osservi e scruti il lor carattere
Lo trovo in tutto uguale,
Così che l'un per l'altro adoprar posso
Come dire potrei: fossato o fosso.

(Galeno).

Soluzione: Si-re.

Guarda il *primo*; gente ruvida
Lo maneggia solamente,
Ed il mondo ingiusto e perfido
Ha in ispregio quella gente.
Ma tu sei strumento nobile,
O *primier*, nè dubbio v' ha,
Per te corre il treno celere,
Per te sorgon le città.
Guarda il *fine*; anch'ei di rustiche
Opre parla al tuo pensiero,
S'affatica scalzo il villico
All' ingrato ministero.
Pure lode, o *fin*, tu meriti,
Tu che allieti il nostro cor,
E converti l'aureo grappolo
In dolcissimo licor.
Guarda il *tutto*, ancora i ruderi
Prova fan d'alta possanza,
Oro e argento, e marmi e statue
Eran sparsi in ogni stanza.
Pur su questo colle storico
Cupa un'ombra ognora sta;
O dimora ampia dei Cesari,
Quai delitti, quai viltà!

(GALENO).

Soluzione: Pala-tino.

Ecco invece due sciarade a forma grammaticale con le voci convenzionali sostituite semplicemente alle vere parti del giuoco:

Della vita l'aspro *intiero*
Ti travolse, o giovinetta,
E sperasti in monastero,
Della prece nel fervor,
Che d' un dì la pace eletta
Ritornasse a te nel cor?
A che *primo*? Del passato
L'ombra ognora in te si desta,
Ti persegue non domato
Il ricordo d' un amor,
Nella *fine* tua modesta,
Nei tuoi cantici al Signor.

(GALENO).

Soluzione: Pro-cella.

Vecchio il *terzo* e danaroso,
Da tre dì s'è fatto sposo
Uno l'*altro*; *fin* s'avvede
Che se ciò nuoce all'erede,
Nuoce pure al proprio *intiero*,
E lo porta al cimitero.

(GALENO).

Soluzione: Con-serva-zio-ne.

Qualche volta si hanno delle sciarade nelle quali è usata promiscuamente la forma enigmatica propriamente detta e la forma grammaticale, così nel seguente esempio il *primo*, il *secondo* ed il *totale* sono espressi enigmaticamente mediante perifrasi, laddove pel *terzo* si ha la semplice sostituzione della parola convenzionale alla parola da trovare.

Primo e *secondo* son vocali? *Terzo*.
L'*intier* sta nel deserto, eppur, non scherzo,
Quell'*intiero* ridente, benedetto,
Del deserto non ha punto l'aspetto.

(GALENO).

Soluzione: O-a-si.

E finalmente ecco una sciarada nella quale, in base al nuovo sistema sinonimico del quale già parlammo, al posto del *totale* e delle sue parti si trovano dei sinonimi più o meno propri ed esatti delle parole stesse.

Dicon che lo tradisse: il fatto sta
Che un giorno egli a partir s'apparecchiò,
E abbracciata la credula metà,
Alla stazione i passi indirizzò.
Ma, scorso un paio d'ore o giù di là,
Lo sposo a un tratto in casa ritornò
E agli occhi suoi la cruda verità
Senza alcun dubbio, ahimè, si palesò.
— Tu che tradisti la giurata fè,
Con voce ALTISONANTE egli gridò,
Empia [2], a *fatica* [1] or puoi sottrarti a me! —

Ma la moglie di mano gli sfuggì,
E quei tornato pienamente in sè:
— Disse, lasciamo andar, meglio così! —

(Galeno).

Soluzione: Stento-rea.

Quanto al modo per risolvere le sciarade semplici rimandiamo il lettore a quanto si è detto più sopra, parlando delle sciarade in generale; solo qui noteremo che, nelle sciarade semplici, la risoluzione del *primiero* equivale quasi sempre alla risoluzione del giuoco, poichè seppure non venissero alla mente le altre parti, con l'aiuto di un dizionario non si potrebbe fallire la soluzione; a parità di condizioni è dunque sul *primiero*, oltre che sul *totale*, che debbono convergere gli sforzi dell'enigmofilo.

2. **Sciarada a frase.** — Nella sciarada a frase, che con istrana nomenclatura dicesi comunemente *sciarada a pompa*, le parti del *totale* si seguono immediatamente l'una all'altra nell'ordine naturale, formando una frase a sè, laconica quanto si voglia, ma completa. In questa sciarada non occorre di indicare il *primo*, il *secondo*, ecc.; basta dire in quante parti l'*intiero* va diviso, essendo già noto, per il meccanismo del giuoco, l'ordine in cui le parti si seguono. Esempio: filosofare (*intiero*), filo-so-fare (*intiero in tre diviso*); superlativamente (*totale*), superla-ti-va-mente (*totale in cinque*).

Ecco qualche esempio:

Guardando il *tutto* ch'è vergogna invero
Dell'umana natura,
Non mi stupisco più se con secura
Faccia sostiene d'altri il vitupero:
Solo in *due parti* di spezzarlo tenta
E una faccia di legno ti presenta.

(Galeno).

Soluzione: par-assito.

Della nostra Sicilia una città
Ti dice, *in tre divisa,*
Una chiara e lampante verità.

(Galeno).

Soluzione: Mar-sal-à.

Ci sembra opportuno di insistere sul fatto che nella sciarada a frase, le parti non solo debbono trovarsi l'una dopo l'altra come stanno nel *tutto*, ma debbono costituire una frase avente senso proprio indipendentemente dal rimanente del giuoco, esempio: pro-è-mio, or-io-l'-ò, quindi è che nella parola totale si devono trovare tutti gli elementi di una frase perfetta, soggetto, verbo, attributo, complemento, abbenchè quasi sempre taluno di questi sia sottinteso. Questo giuoco rappresenta il tipo del giuoco grammaticale ed è l'unico infatti che non può essere presentato sotto forma enigmatica in senso stretto. Come si potrebbe difatti fare un enigma per adombrare la frase filo-so-fare, oppure l'altra con-te-stava?

Lo studio del solutore in queste sciarade deve essere inteso ad afferrare anzitutto dal contesto del giuoco il significato probabile della frase, quale azione possa esprimere, quale specie di verbi possa adattarglisi. La sciarada a frase è una delle più belle e difficili forme di sciarada, ed in essa si rivela ampiamente l'abilità del solutore nella analisi enigmistica.

La frase deve essere necessariamente breve, dovrà quindi il solutore fermare l'attenzione su quei verbi che hanno voci brevi di una o, al massimo, di due sillabe; le voci verbali: à, vo, va, val, è, sta, so, son, fu, sia, era, si trovano molto spesso nelle sciarade a pompa.

Giova osservare come talvolta nelle sciarade di questo genere le parti non costituiscono una frase logica, ma una frase bizzarra: col *totale*, emendamenti, si può formare la frase: è-men-d'-amen-ti,

cioè: la lettera ti vale meno di un amen; ma in tal caso non basta, per indicare la frase, il dire in quante parti è diviso il totale; occorre bensì, con una perifrasi, accennare anche al significato bizzarro della pompa.

Ecco un esempio:

Un medico bizzarro, chiamato da un cliente
Per dolori di viscere alquanto sofferente,
Chiesto un foglio di carta, vi scrisse in tutta fretta
La seguente davvero sibillina ricetta:
« *Recipe: consonante d'un'altra innamorata*
Purchè in musical nota sia questa rinserrata ».
Il messo andò a spedirla e, letta, a prima vista
L'interpretò benissimo l'astuto farmacista.
Se tu pur nel risolvere gli enigmi hai valentia,
Dimmi, gentil lettore, il farmaco qual sia.

(Galeno).

Soluzione: T-ama-r-in-do.

3. **Sciarade con parti incatenate.** — Nella sciarada incatenata le parti si seguono come nella sciarada semplice; però il *secondo* comincia con una o più lettere finali del *primiero*, il *terzo* con una o più lettere finali del *secondo*, e così di seguito. Es: calamaio (*totale*), cala (*primo*), lama (*secondo*), mai (*terzo*), io *finale;* o anche: cala-lama-amai-aio. Nessuna parte però può comprendere in sè tutte le lettere della parte precedente, sarebbe quindi errata la divisione della parola cavallo in cava (*primiero*), val (*secondo*), vallo (*terzo*).

Presentiamo due esempi di sciarade incatenate avvertendo che anche tali sciarade possono essere svolte secondo i diversi metodi dei quali abbiamo già ampiamente parlato.

Mi piace, e molto, il vino, lo confesso,
Mi piace il vino limpido e sincero,
E in una o in altra cànova vo' spesso
A berne un buon *intiero*.

Brilla e scintilla il liquido topazio
  Entro il capace, candido bicchiere,
  M'allegra l'occhio, e appaga il *primo;* sazio
  Mai non sarei di bere.
E nell'uscir, talvolta, nol nascondo,
  Il capo è grave e mal securo il piede;
  Ma sento gaio il cor, nè mi *secondo*
  Se critica chi vede.
Segui, vino divin, versami in core
  Il desiato oblìo di tutti i mali,
  Sia confuso ogni tuo denigratore,
  Nettare de' mortali!

(GALENO).

Soluzione: Boccale; bocca-cale.

1. Son maledetto stipite
   D'un'infelice gente.
2. Sono poeta siculo
   davvero assai valente.
3. Profeta, un dì per l'etere
   Volai su cocchio ardente.

1. 2. 3. Innamorati giovani
   E donne innamorate
   D'averne sempre godono
   E seno e chiome ornate.

(GALENO).

Soluzione: Camelia (Cam, Meli, Elia)

Il desiderio di creare novità ha spinto taluni a presentare le *sciarade semi-incatenate*, le quali sono veramente sciarade semplici su una delle cui parti trovasi innestata una sciarada incatenata es: sala (*primiero*), ala (*secondo*), mandra *(finale)*: salamandra (*totale*) ; cor (*primiero*), risponde (*secondo*), Eva (*terzo*)*;* corrispondeva (*totale*). Il primo di questi esempi costituisce una *sciarada semi-incatenata nel primiero*, il secondo *una sciarada semi-incatenata nel secondo.*

Quanto al metodo di soluzione delle sciarade in-

catenate non occorrono osservazioni speciali oltre quelle riportate più sopra.

Dipendenti in certo qual modo dalle sciarade incatenate sono le *sciarade a catena* nelle quali abbiamo un ciclo di sciarade semplici, costituite da due parti ciascuna, nel quale il *secondo* di ciascuna sciarada è al tempo istesso il *primiero* della sciarada successiva. Il *finale* dell'ultima sciarada chiude il ciclo essendo uguale al *primiero* della prima sciarada.

In questo giuoco è necessario di far conoscere al solutore l'ordine delle varie sciarade che costituiscono la catena; ciò si ottiene, o dandole a risolvere nell'ordine in cui si trovano, ovvero, contrassegnandole con un numero.

Mi fu dato un *total*[4] che in giuste *intiero*[1]
Più il bronzo non avea;
Nè, consunta da più d'un colpo fiero,
L'effigie dell'*intier*[2] vi si vedea.
Ma corbellare me certo non lece,
E, tosto *intiero*,[3] n'ebbi un altro in vece.
Tu troverai ben facile
La via che a sciogliere questo giuoco mena;
Note sono di musica.
Tutte le parti della mia catena.

(Galeno).

Soluzione: Do-si; si-re; re-sol; sol-do.

Un'altra varietà della sciarada incatenata è la *sciarada progressiva* nella quale, divisa la parola in più sezioni, la prima di queste unita alla seconda forma il *primiero*, unita alla terza forma il *secondo*, e così di seguito: Es: ca-na-va-ccio, ca-na (*primiero*); ca-va (*secondo*); ca-ccio (*terzo*).

4. **Sciarade con parti alternate.** — Nella sciarada alterna la parola originaria viene divisa in parti per modo che le dispari formino, insieme, una parola, il *primiero*, e le pari il *secondo*. Es.: P-asse-

RO-tto; P-RO (*primiero*), asse-tto (*secondo*); PO-l-VER-i-E-re: PO-VER-E (*primiero*), l-i-re (*secondo*).

Qualora la parola originaria fosse divisa in un numero dispari di sezioni è chiaro che il primiero conterebbe una sezione in più di quelle che costituiscono il secondo. Es.: DI-a-VO-le-TO: DI-VO-TO (*primiero*), a-le (*secondo*).

A togliere ogni dubbio nell'animo del solutore, il numero delle sezioni in cui il totale è diviso deve essere posto a guisa di esponente a destra del titolo del giuoco, e così la sciarada P-asse-Ro-tto si chiamerà *alterna* ^{4}, la sciarada PO-l-VER-i-E-re si chiamerà *alterna* ^{6}, la sciarada DI-a-VO-le-TO si chiamerà *alterna* ^{5}. Talune volte si spinge la brama di chiarezza sino a porre in testa al giuoco il diagramma della parola totale e delle sue parti facendo conoscere al solutore anche di quante lettere ogni sezione sia composta. Così la sciarada alterna P-asse-RO-tto porterebbe in testa il diagramma x....xx... in cui i segni x rappresentano le lettere delle sezioni che formano il *primiero*, ed i segni . le lettere delle sezioni del secondo.

Taluni enigmofili si ostinano a riconoscere la esistenza delle *sciarade intarsiate*, le quali non sarebbero altra cosa che le sciarade alterne con un numero dispari di sezioni, ad es: DI-a-VO-le-TO. Noi riteniamo che in una nomenclatura enigmistica la semplicità e la chiarezza siano i primi requisiti necessari, e queste doti ci sembrano pienamente raggiunte col sistema degli esponenti o del diagramma da noi propugnato. La sciarada intarsiata non diversifica in nessun carattere sostanziale dalla alterna, e ci sembra quasi ridicolo voler creare e sostenere un nuovo giuoco in sola dipendenza dal numero delle sezioni in cui il totale è diviso. Sarebbe lo stesso come dire che la sciarada avente un *primiero*, un *secondo* ed un *terzo* debba chiamarsi in altro modo dalla sciarada avente soltanto il *primo* ed il *secondo*.

Per la soluzione delle sciarade alterne consigliamo ai nostri lettori di scrivere le parole che sembrano corrispondere ai dati del giuoco, provando a separarle in varie maniere, giacchè spesso avviene che il suono della parola non sia guida sufficiente, e talvolta il principiante, pur avendo trovate le parti di un giuoco, non riesce ad alternarle convenientemente e si vede sfuggir di mano la soluzione. Quanti non sono coloro che colle parole pro e assetto non ben comprendono come possa formarsi il totale passerotto?

Del resto il sistema di scrivere tutte le parole colle quali si è tentato di risolvere un giuoco, è sistema lodevolissimo, non solo nelle sciarade, ma in tutti gli altri giuochi enigmatici di qualche difficoltà. Per tal mezzo non si ritorna mai ad affaticare la mente su parole che già si videro non rispondere alle condizioni del giuoco. Se p. es. il *primo* di una sciarada, o una parte di un altro giuoco dovrà essere un aggettivo qualificativo di carattere affettuoso, noi proveremo le parole: bello, buono, caro, gaio, lieto, grato, dolce, ecc., e, pur avendole scartate dopo attento esame, le terremo segnate, affinchè non vi si torni inutilmente sopra e si possa spingere invece la mente alla ricerca di parole diverse, sebbene dello stesso genere.

Facciamo seguire alcuni esempi di sciarade alterne.

SCIARADA ALTERNA. 4

1. Sono un signore splendido
   Con mille servi attorno,
   Che dai miei cenni pendono
   Fedeli notte e giorno.
   Cammino ed, o miracolo,
   Io sto fermo al mio posto;
   Di far così, da celebri
   Menti mi venne imposto.
2. Dammi pur dello stupido,
   Dammi del pappagallo
   Che, ciò che udì, ripetere
   Sol puote senza fallo;

Ma non chiamarmi zotico,
Non dirmi villanzone,
Chè ognor risposi docile
A tutte le persone.
1-2. A pochi di raggiungermi
Gentil lettor, è dato
E di gran cuore t'auguro
Che tu sia il fortunato.
Eppure frati e monache
Mi credono fatale,
Da me ambedue sen fuggono...
Forse non fanno male!

(GALENO).

Soluzione: S-ec-OL-o (SOL, eco)

SCIARADA ALTERNA. 4

Di falsi riti parlano
Il *primo* ed il *finale*,
Mentre l'*intiero* trovasi
Nel regno vegetale.

GALENO.

Soluzione: COR-i-AN-dolo (CORAN, idolo)

SCIARADA ALTERNA. 5

Nobile cor quei che dal ricco ostello
Pensa a colui che nell'inopia geme,
E dona a larga mano al poverello,
E ne solleva le doglianze estreme;
Ma di pietà e virtù vero modello
Quei che lo scarso pan ridur non teme,
E, a sollevar dei miseri il fardello,
Divide il suo boccone ad essi insieme.
Questi al proprio antepon d'altri l'amore
E resta esempio nobile, sovrano,
D'animo eletto, di pietoso core;
Mentre quei che ricchezze in sè raduna,
Se stende pur benefattrice mano,
Final primo patir *totale* alcuna!

GALENO.

Soluzione: S-off-E-re-NZA.

SCIARADA ALTERNA. 6

M'hanno detto che un simbolo ascoso
Ha ogni pianta, ogni frutto, ogni fior,
Tale asserto mi rende pensoso,
Tu mi aita, gentile lettor.
Un che m'è sovra tutto *seguente*
Una pianta d'*intier* mi donò ;
Che dir voglia lo strano presente
Io davvero, lettore, non so.
Dell'*intier* le radici, le foglie
Hanno un acre, pungente sapor...
Forse lei che dev'esser mia moglie
Del futuro predisse il tenor?

(GALENO).

Soluzione: CO-c-LE-ar-I-a (COLEI, cara).

Anche per le alterne, come per le incatenate, si volle eseguire un connubio con le sciarade semplici, dando così origine alle *sciarade semi-alterne*, nelle quali, divisa una parola in più sezioni, di queste le dispari o le pari si uniscono per formare il primiero alterno o il secondo alterno, mentre le rimanenti sezioni si lasciano col valore che hanno ciascuna da sè. Es.: CA-val-LE-ria; CA-LE (*primiero alterno*), val (*secondo*), ria (*terzo*); IN-cos-CI-enza. IN (*primiero*), Cos-enza (*secondo alterno*), (CI) *terzo*.

5. **Sciarade con parti prese a rovescio.** — Col nome di *sciarada retrograda*, *sciarada a retrocarica*, *sciarada a rovescio* s'intende quella sciarada le cui parti furono prese leggendole a rovescio di come si leggono nel *totale*; esempio: apport-are, troppa (*primiero*), era (*secondo*): al-lev-are (*totale*): la (*primiero*), vel (*secondo*), era (*terzo*). In questa specie di sciarada taluni, pel fatto che l'intiero vien rovesciato per trarne le diverse parti, cominciano la numerazione dal fine, cosicchè nell'esempio ultimo al-lev-are, chiamerebbero *primiero* era, *secondo* vel e

terzo la; senza dubbio ci sembra più logico il contrario sistema, poichè sebbene le parti vengano prese a rovescio, serbano pur tuttavia nell'*intiero* la medesima posizione relativa che avrebbero nella sciarada semplice.

Ecco un esempio di sciarada a rovescio:

Sdegnoso ormai di sue sorti meschine,
Spinto da brama indefinita e pazza,
L'operaio diserta l'officine
E spesso scende minaccioso in piazza.
E contro il ricco che nell'or diguazza
Scoppia l'ira dal cor senza confine,
E, come nembo, quel che incontra spazza
E si piace di sangue e di rovine.
Certo non già tra l'odio e lo sgomento,
Non già spargendo atro terrore e lutto
Di giustizia preparasi l'avvento;
Pur non cerchiamo *fin due primo* il *tutto;*
Troppi son quei che seminato han vento,
Qual meraviglia se tempesta è il frutto?

(Galeno).

Soluzione: Art-ier-i (i rei tra).

Quando soltanto qualcuna delle parti di una sciarada viene presa a rovescio si ha una sciarada che, a seconda dei casi, prende il nome di *sciarada col primiero a rovescio;* Esempio: evan-gelo (nave, gelo) ovvero: ante-luca-no (Etna, Luca, no); *sciarada col secondo a rovescio*, esempio: Cor-inna (cor, anni) ovvero, con-os-ceva (con, so, Ceva); *sciarada col terzo a rovescio; sciarada col secondo e col terzo a rovescio*, ecc.

Con nome particolare si dicono *sciarade centrifughe* le sciarade di due parti il cui *primiero* è preso a rovescio, e *sciarade centripete* quelle, pure di due parti, il cui *secondo* è preso a rovescio. Sebbene le due voci, trasportate dalla meccanica terrestre nell'umile campo sciaradistico, a qualcuno non garbino,

pure non ci pare di doverle bandire da una giusta e non eccessivamente pretenziosa nomenclatura; esse rappresentano infatti esattamente il meccanismo del giuoco di due sezioni. Nè è giusta l'osservazione che, per esempio, nella parola Cor-inna di sette lettere il *centro* sia la lettera *i* che ne ha tre a destra e tre a sinistra per dedurre da ciò l'inesattezza dei vocaboli centripeta e centrifuga, perchè, in una sciarada di due parti il centro è sempre costituito dal punto in cui è separato il totale e donde si originano le parti.

SCIARADA COL SECONDO A ROVESCIO O CENTRIPETA.

L'*intier* di *primo fine* è tanto bella
Che un'altra uguale non si può trovare;
Ha roseo il volto, la persona snella,
Gli occhi profondi dal color del mare;
Di bimbe graziose ce n'è tante,
Ma niuna ha come lei sì bel sembiante.

(Galeno).

Soluzione: chi-oma (chi, amo).

SCIARADA COL PRIMIERO A ROVESCIO O CENTRIFUGA.

Dirti che cosa è *un ultimo*
Io voglio, o mio lettor,
Ma in guisa che il comprendermi
Richieda in te valor.
Quindi, a riuscir difficile,
Non io ti dico già
Qual posto al mondo egli occupa
Dov'è, che cosa fa;
Ma solo a dir mi limito,
Nè dico poco inver,
Che di costui l'immagine
Sta sempre sull'*intier*.

(Galeno).

Soluzione: li-re (il Re).

Quanto al metodo di soluzione delle sciarade con parti al rovescio non occorrono osservazioni speciali, e solo dovrà il solutore tener presente, per quella parte della sciarada che va letta in senso inverso, quanto più appresso diremo circa i bifronti.

Sinora abbiamo considerate le sciarade semplici con parti a rovescio, possono però presentarsi anche delle *sciarade incatenate con parti a rovescio* (Esempio: arresto; serra, *primiero a rovescio;* sto *secondo*); delle *sciarade alterne con parti a rovescio* (Esempio: f-at-ico-so, fico, *primiero*; os-ta, *secondo a rovescio*). Questi connubi veramente a noi poco piacciono, pure ci crediamo in obbligo di farne cenno al lettore.

Ecco un esempio di sciarada alterna col secondo a rovescio:

Fine da *primo* una fanciulla bruna
Ed il suo nome non conosco ancora,
So ch'è gentile, che il mio cuor l'adora,
Che tutte le bellezze in sè raduna,
E ne' miei sogni, se invocarla bramo,
L'angelo mio, l'angelo mio la chiamo.
Che importa se giammai le volsi il detto,
Se ancora tremo nel guardarla in viso!
Ho in sen scolpito il suo vezzoso aspetto,
Ho innanzi agli occhi il suo gentil sorriso;
E tutto pieno d'amoroso foco,
Angelo mio, ne' sogni miei l'invoco.
E mi piaci così beltà *totale*,
Che la mia fantasia veste e ravviva,
Che di pregi ti colma, e d'ogni male
E d'ogni pecca ti ritiene priva...
Forse, se ben ti conoscessi, o Dio,
Potrei chiamarti ancora angelo mio!

(GALENO).

Soluzione: AN-o-NI-ma (ANNI, amo).

6. **Sciarade con parti comuni.** — Si costruiscono talvolta due o più sciarade le quali hanno una delle parti o il totale comune; tali giuochi si suddividono in:

Sciarade col primiero comune.

Esempio: can { -ticchio = canticchio
-tante = cantante
-estro = canestro

Sciarade col finale comune.

Esempio: geni- } ali = geniali
badi- } ali = badiali
cor- } ali = corali

Sciarade col totale comune.

Esempio: in-do-vino
indo-vi-no

Nelle sciarade col primiero comune, le quali si dissero un tempo *sciarade a mitraglia*, e nelle sciarade col finale comune è necessario di far sapere al solutore quale è il *totale* che si riferisce ad una piuttosto che all'altra delle parti comuni; ciò si ottiene generalmente col dare a risolvere le parti comuni nello stesso ordine dei totali come nel seguente esempio:

SCIARADE COL PRIMIERO COMUNE.

In alto sempre vedi il mio *primiero*
Ma se un *fine* gli aggiungi o un *animale*,
Scorgi un artista per ciascun *totale*
Di cui a buon dritto ogni italiano è altero;
L'uno è celebre assai nella pittura
L'altro in musica ha gloria imperitura.

(Galeno).

Soluzione: Cima { bue
rosa

Nei giuochi però a forma grammaticale ciò riescirebbe impossibile; si ricorre perciò al sistema di stampare le parti ed il totale spettanti a ciascuna sciarada con carattere diverso, ovvero alla indicazione numerica, mediante numeri posti a guisa di esponenti a destra delle parti e dei totali, ovvero alle dizioni: *primo totale*, *secondo totale*, *primo primiero*, *secondo primiero*, *primo secondo*, *secondo secondo*, ecc.; questo ultimo sistema però non è raccomandabile.

SCIARADE COL SECONDO COMUNE.

Quando s'era *total* [1], quante *finale*
Insiem trascorse tra le risa e i canti,
Senza in capo neppur fosco un pensiero!
Mi ricordo una sera che l'*intiero* [2]
S'era stati ad udire e tutti quanti
Dopo d'aver bevuto a più riprese
Di vin qualche boccale,
Su ad intonar: *Suoni la tromba, intrepidi...*
Destando ogni pacifico borghese.
Fosse il canto diabolico
O fosse, meglio, il tracannato vino,
Di casa non trovando più il cammino,
Io, *primo* [2] ed altri della compagnia
Si finì addormentati in sulla via.
Ma che *primo* [1] il ricordo di quegli anni?
Siam vecchi adesso e pieni di malanni!

(Galeno).

Soluzione: giova } notti.
Ugo }

Anche nelle *sciarade col totale comune* il sistema generalmente usato è quello di adoperare caratteri speciali per le parti che costituiscono ciascuna sciarada.

SCIARADE COL TOTALE COMUNE.

Primo secondo, sì, perch'è *totale*,
È bella, e poi perchè la mi vuol bene.
Lo so che il padre suo, quell'animale,
Non si commuove delle nostre pene.
Vuol che la figlia sposi un vetturale
Che, avaro, un po' di scudi in serbo tiene,
E di me dice alla fanciulla male,
E che avermi a marito non conviene.
Ma il cor della fanciulla è tutto mio,
Nè lascierò che alcun della mia bella
L'affetto mi rapisca, oh no, per Dio!
Un tutto **fine** nè paventa rischio,
Un giorno fuggo via con la donzella,
E del *placet* paterno me ne infischio!

(Galeno).

Soluzione: Amo-rosa; amor-osa.

7. **Sciarada combinata.** — Nella sciarada combinata due o più parole, le quali vengono indicate con le formole *primo totale, secondo totale, terzo totale*, ecc., sono divise ciascuna in due o più parti; le prime parti prese insieme formano una parola (*primiero*), le seconde parti anch'esse riunite formano un'altra parola (*secondo*), e così di seguito.

Esempio: Cas-pio (*primo totale*)
sa-ggia (*secondo totale*)

che, divisi come è indicato qui sopra, darebbero: cas-sa (*primiero*), pio-ggia (*secondo*).

Esempio: Ad-a-mo (*primo totale*)
det-ra-tto (*secondo totale*)
ta-vo-la (*terzo totale*)

i quali darebbero: ad-det-ta (*primiero*), a-ra-vo (*secondo*), Mo-tto-la (*finale*).

I *totali* possono anche indicarsi più brevemente

mediante il numero 1, 2, ecc., posto a guisa di esponente alla destra delle voci convenzionali *tutto*, *intiero* o *totale*.

Il meccanismo di questo giuoco ha molta affinità con le parole quadrate sillabiche di cui parleremo in appresso, e solo ne differisce inquantochè la divisione dei totali in sezioni non deve necessariamente corrispondere alla ripartizione in sillabe, e le parole orizzontali si presentano diverse dalle verticali.

Ecco due esempi di tali giuochi:

Spandeva all'aura i suoi profumi aprile
Ed assisa al veron ti vidi un giorno,
Intenta al *primo* era la man gentile,
Olezzavan le rose a te d'intorno.
Dolce e possente il *tutto* [2] al *fine* un dardo
Vibrò in quel punto, nè vibrollo a vòto,
E tu leggesti nel mio primo sguardo
L'ansia e la speme già d'un cor devoto.
E m'amasti tu pur... Ben io rammento
Le tue care promesse, ed ogni detto,
Ogni sogno d'amor! Come contento
Vivea, sicuro del tuo dolce affetto!
Or tutto sparve! Ad un *total* [1] la mano
Offri di sposa, e sei felice in viso,
Ed io qui resto a lagrimare invano
Della mia vita sopra il fior reciso!

(GALENO).

Soluzione: Ric-co } ric-amo, co-re
amo-re }

Fior di giaggiolo,
Per amor tuo ne andrei *secondo* e solo
Con un *secondo intiero* infino al polo.

Fior senza frutto,
Non ti stupir, chè amore è *primo* affetto
E infonde in ogni cor *primiero tutto*.

(GALENO).

Soluzione: Ar-dire } ar-cano, dire-tto
cano-tto }

Questa forma di giuoco presentando un maggior numero di elementi al solutore, riesce, a parità di condizioni, più facile delle altre sciarade.

8. **Sciarada macrologica.** — La sciarada macrologica è una sciarada semplice in cui la sola parola originaria viene nascosta con la voce *totale*; le parti si trovano sparse opportunamente nel giuoco senza essere velate da nessun termine convenzionale. Si tratta insomma di trovare nel componimento due o più parole che unite insieme ne diano un'altra, la quale possa essere sostituita alla voce *totale*, o soddisfaccia alle indicazioni che si hanno di questa.

Taluni autori collocano le parti nel componimento in quell'ordine che loro meglio talenta; noi però crediamo regola imprescindibile quella di collocarle nell'ordine in cui nel totale esse si trovano, cioè, anzi tutto il *primiero*, poi il *secondo*, e così di seguito; quanto all'*intiero* esso può trovarsi in qualunque parte del giuoco.

Un maestro elementare
Non aveva uno scolare
Che sapesse computare;
Era inver da disperare!
— Massinelli, sei per quattro
Quanto fanno? — Trentaquattro.
— Bestia! dica lei Trestelle,
Lei che ride a crepapelle;
Quanto fan quattro per sei?....
Non lo sa neppure lei!....
Santi numi! O che *totale!*
Andrò certo a finir male!

(Galeno).

Soluzione: O-che.

Qualche volta furono presentate sciarade macrologiche nelle quali anche l'*intiero* è espresso nel giuoco senza velo al pari delle parti, come nel seguente esempio:

Io benedico e maledico insieme
Il giorno in cui di te l'amor mi prese,
Chè se da quello ogni piacer discese,
Oggi per quello ogni dolor mi preme.
Gli sguardi, i detti, le carezze estreme,
I dolci baci che il mio labbro intese
Son, ricordando, al cor sì gravi offese,
Che straziato ne sospira e geme.
Mia già tu fosti, ora più mia non sei,
E poi che il volto tuo più non discerno
Maledico me stesso e gli occhi miei.
Nè futura oblivion mi riconforta,
Chè quest'amor mi seguirà in eterno
Mentre per esso ogni speranza è morta.

(Galeno).

Soluzione: In-si-e-me.

Questo genere di sciarade, evidentemente facile e di nessuna originalità, è oramai rarissimamente usato e, a parer nostro, l'abbandono è più che giustificato.

9. **Frase a sciarada.** — Nelle sciarade delle quali sinora abbiamo trattato, il giuoco è sempre fatto su di una parola; nella *frase a sciarada*, come il nome stesso lo indica, abbiamo una sciarada il cui *intiero* è costituito, non da una sola parola, ma da una frase. Sia ad esempio la frase: amore sta in nostro favore; essa può dividersi così: amo (*primiero*), resta (*secondo*), inno (*terzo*), strofa (*quarto*), vo (*quinto*), re (*sesto*).

Assai somigliante alla frase a sciarada è il giuoco designato col nome di *non rebus*.

Anche in questo giuoco il *totale* è costituito da una frase; ma le parti vengono presentate una dopo l'altra, non già valendosi delle voci convenzionali *primo*, *secondo*, *terzo*, ecc.; ma solo mediante brevi perifrasi enigmatiche. Anche il *totale* viene parafrasato nel giuoco, in modo da far comprendere il va-

lore della frase che lo costituisce. Talvolta il *totale*, nei non rebus, è dato da qualche verso di autore classico, da qualche proverbio, ecc.; di ciò naturalmente si avverte il solutore.

La differenza tra *frase a sciarada* e *non rebus* è quindi di semplice metodo di esposizione, nè è tale da giustificare un diverso nome; difatti oggidì col titolo di frase a sciarada si comprendono ambedue i giuochi.

Ecco qualche esempio:

In testa al giuoco mio pongo un'epigrafe
Che al tempo istesso rappresenta il giuoco;
Lo so, lettore, tu dirai ch'è un circolo
Vizioso questo e ch'io son uom dappoco.
Ma pur la frase mia tanto è assiomatica
Che, malgrado l'intrinseco difetto,
Del giuoco il nodo saprai tosto sciogliere
Come conviensi a solutor provetto.
Una *scïenza*, un *solido* ed un *numero*,
Ecco la chiave a penetrar l'arcano.
A te, nell'arte degli enigmi pratico,
Non avrò detto tai parole invano.

(Galeno).

Soluzione: Chimica, piramide, cifra: Chi mi capirà mi decifra.

Il babbo vuol che studi avvocatura
Affinchè il *quattro* un dì possa indossare,
Nè sa che mi parria cosa men dura
La camicia del *due* dover portare.
Odio il digesto, e invece di natura
M'attraggon le bellezze; adoro il mare
E *frase intiera*, e sono appien felice
Se dalla scuola star lontan mi lice.
Talora dentro piccoletto legno
Primiero l'onda glauca del Tirreno,
M'avventuro lontano, e a più d'un segno
Il capo *terzo* già distinguo appieno,

E intanto fo tra me più d'un disegno
D'indipendente vivere sereno.....
Ma della vita la realtà ben presto
M'appare e da quel sogno *fin* mi desto.

(GALENO).

Soluzione: Solco-Nesso-Misen-toga-io
Sol con esso mi sento gaio.

La frase a sciarada può essere fatta anche a retrocarica come nel seguente esempio:

FRASE A SCIARADA A ROVESCIO (verso Dantesco).

Nell'etimologia;
Italica città;
Non sa veste che sia;
Opera, chi nol sa?
Semplice consonante;
Un punto cardinal;
Nel contraddir costante;
È segno musical.

(GALENO).

Soluzione: Amor condusse noi ad una morte; et, Roma, nuda, Jone, s, sud, no, croma.

10. **Sciarade varie.** — Oltre alle forme tipiche di sciarada delle quali abbiamo sin qui parlato, molte altre se ne possono annoverare, le quali con nomi più o meno strani, fecero di tratto in tratto fuggevole apparizione.

A tali sciarade mancano generalmente i caratteri veri della originalità; esse derivano per lo più dal connubio della sciarada con altri giuochi enigmatici; da qui si spiega il pullulare continuo delle nuove forme per le quali l'enigmofilo non dovrebbe nutrire invece alcuna simpatia. Talvolta càpitano è vero parole capaci di dar origine ad un bel giuoco soltanto quando siano spezzate, o lette in modo

strano, omettendo qualche lettera, o aggiungendone altre, o anagrammando una parte della parola; ma in tal caso è meglio di presentare il giuoco sotto forma di bizzarria, spiegandone nel contesto il meccanismo, piuttosto che creare un nuovo genere di giuoco suscettibile poi di pochissime e non belle applicazioni.

Per la soluzione di simili sciarade valgono pienamente le norme che si riferiscono a quei giuochi dai quali la sciarada varia deriva, o ai quali essa più direttamente rassomiglia.

Ciò premesso veniamo a dare un cenno delle più note tra queste sciarade:

Sciarade a scarto sono quelle nelle quali una lettera del totale non entra nella formazione delle parti. Di solito questa lettera scartata sta appunto tra il primiero ed il secondo della sciarada. Esempio: serpente, ser-(p)-ente in cui ser sarebbe il *primiero*, ente il *secondo* e p la lettera scartata. Una varietà insignificante di questa specie di sciarada è la *sciarade a gancio* in cui la lettera scartata è sempre una s; esempio: Mar-(s)-ala.

Potrebbero anche citarsi le *sciarade alterne a scarto*. Es.: a(p)PA-nna-GGIO; anna, *primiero*, PAGGIO, *secondo*, in cui la lettera p del totale sarebbe quella scartata, e altre varietà del medesimo genere, quanto più strane tanto meno degne di lode.

Ecco un esempio di sciarada a scarto:

Ho fatto per iscritto alla Maria
Un'ardente d'amor dichiarazione;
Sarà *totale* o no la fiamma mia?
Ah, che in orgasmo il dubitar mi pone...
Più attendere non so... — Senti, Mattia!
— Che cosa mi comanda, sor padrone?
— *Primo* al *secondo*, e là domanda se
Vi fosse qualche lettera per me.

(Galeno).

Soluzione: Corri-(s)-posta.

Sciarade incatenate, alterne, ecc., a frase. — In queste sciarade che rappresentano l'unione di una sciarada qualunque con la sciarada a frase o a pompa, le parti del giuoco hanno tra loro quel nesso fraseologico che costituisce la pompa e possono venire indicate con le voci *totale in due, in tre*, ecc. Di questo genere di sciarade le più comuni sono le *incatenate a frase*, delle quali diamo qui appresso un esempio:

Un chimico dottissimo
Nel far sintesi e analisi
E *intiero* corpi semplici,
Forse assorbendo gli acidi
Al corpo deleterii,
Si ritrovò malato
In gravissimo stato.
Si rivolse ad un medico,
Insigne sciaradista,
Il qual non già di farmachi
Gli prescrisse una lista,
Ma, dividendo in *quattro parti il tutto*
Dette all'egro un consiglio
Pel quale ei fu, in brevissimo
Tempo, in completa sanità ridutto.

(GALENO).

Soluzione: Amalgamare (ama alga, ama mare).

Sciarade con la coda e sciarade col ciuffo. — Col nome di *sciarada con la coda* s'intende una sciarada il cui totale, con l'aggiunta di un'altra parola, dà origine ad un nuovo totale; il 1° totale si chiama *totale senza coda*, la parola aggiunta chiamasi *coda* ed il 2° totale dicesi *totale con la coda*.

Es.: con-te-stare; con (*primiero*), te (*secondo*), conte (*totale senza coda*), stare (*coda*), con-te-stare (*totale con la coda*).

Sullo stesso principio si basa la *sciarada col ciuffo*,

la differenza consiste solo in ciò che la parola aggiunta al primo totale precede questo, invece di seguirlo: Es. Soli-ma-no ; ma (*primiero*), no (*secondo*), ma-no (*totale senza ciuffo*), soli (*ciuffo*) Soli-ma-no (*totale col ciuffo*).

Anche di tali giuochi siamo parchi ammiratori; di fronte alla semplicità ed alla chiarezza di una sciarada semplice questi ciuffi e queste code fanno ben misero effetto e, ripetiamo, qualora una parola si prestasse particolarmente ad esser trattata con due totali, meglio presentarla acconciamente sotto forma di bizzarria, seppure non appaia miglior cosa farne un logogrifo.

Sciarade del passato furono dette alcune sciarade nelle quali una delle parti era rappresentata da un verbo esprimente azione trascorsa: fu, era, fui, ero, col quale veniva a costituirsi una specie di sciarada a frase.

Esempio:

Il luogo ove si foggia ogni metallo
Ebbe stanza nell'Asia senza fallo.

(GALENO).

Soluzione: Fu-Cina.

Tali sciarade, non suscettibili di vasta applicazione, riescono inoltre molto facili appunto perchè una delle parti è già, si può dire, conosciuta dal solutore.

Sciarade con parti anagrammate. — Come il titolo dice, in questa sciarada le parti hanno valore di parola solo quando siano state convenientemente anagrammate; Es.: occasi-one, Isacco (*primiero*), Noè (*secondo*). Talvolta, soltanto una delle parti richiede l'anagramma, ed in questo caso il giuoco prende il nome di *sciarada col primiero, col secondo*, ecc., *anagrammato*.

Per rendere la matassa ancor più aggrovigliata queste sciarade con parti anagrammate si hanno talvolta non soltanto semplici, ma incatenate, alterne, ecc.

Tali giuochi, che non sono altro se non che logogrifi a lettere male sviluppati, riescono di difficilissima soluzione e noi ne consigliamo al lettore il completo abbandono.

Ecco un esempio di sciarada col finale anagrammato:

O tempi lieti in cui la stirpe umana
Paga si stava di mediocre stato,
Nè abbandonava per un'ombra vana
Il casalingo vivere beato!
Oggi disprezza ognun la rozza lana,
Cerca fortuna, lungi, in suolo ingrato,
E trae, meschino, dalla voglia insana,
L'animo guasto e il corpo logorato.
Degli uomini ludibrio e degli eventi,
Tra fiere lotte, e disinganni, ed onte,
Egli trascina i giorni suoi dolenti.
Così che, frutto di continua ambascia,
Un *fin* precoce appare in sulla fronte
Quasi *primiero* che il *totale* lascia.

(GALENO).

Soluzione: Scia-gura (ruga).

Taluni fanno menzione anche di altre specie di sciarade: *mitologiche*, *geografiche*, *storiche*, *a rimembranza*, *telegrafiche*, *in dialetto*, *bisticcio*, ecc. Crediamo errata tale menzione, poichè in tutti questi casi non si tratta di forme diverse di sciarada, ma semplicemente di un diverso soggetto del giuoco, o di una diversa maniera di esporlo, cosa questa che non ha nulla a che vedere con la nomenclatura e con la tecnica enigmistica. Tali sciarade difatti possono essere semplici, incatenate, alterne, ecc., e solo perchè trattano di soggetti mitologici, o geografici, o

storici, o perchè riproducono un brano di poesia di autore noto, o perchè spiegano le parti in brevissime parole, o perchè sono scritte in dialetto, o perchè hanno apparenza di bisticcio ricevono talvolta, e a parer nostro erroneamente, i nomi sopra riportati. Eccone comunque per intelligenza del lettore alcuni esempi:

SCIARADE TELEGRAFICHE.

D' animali - animali - animali.

(GALENO).

Soluzione: Pelli-cani.

Ripete-tace-cura

(GALENO).

Soluzione: Bis-muto.

SCIARADA A RIMEMBRANZA (ALTERNA).

. . . .

La bocca sollevò dal fiero pasto
Quel peccator, forbendola a' capelli
Del *tutto* ch'egli avea di retro guasto.
Poi cominciò: tu vuoi che io rinnovelli
Un *secondo* dolor che il cor mi preme
Già pur pensando, pria che ne favelli;
Ma se le mie parole esser dèn seme
Che frutti infamia a chi, qual *primo*, io rodo,
Parlare e lagrimar vedraimi insieme.

. . . .

(GALENO).

Soluzione: C-r-AN-io (CAN-rio).

SCIARADA IN DIALETTO ROMANESCO.

Povera Nannarella! cchela là
Matina e sera drento a quer *totale*
Cercanno a guadambiasse bene o male
Un tozzaccio de pane pe' campà.

E mentre lei se stà lì a stroligà
P'esse pronta co' tutti e puntuvale,
S'ha da vedè er marito, un animale
Che nun penza ch'a bbeve e ch'a magnà.
Basta che possi contentà er *sicònno*,
Stassene co' l'amichi in compagnia,
Pe' lui tutto va bbè, cascassi er monno.
E si la moje cerca co' le bbone
Da faje capì er torto... *primo* e via...,
Male parole e cresce la passione!

(GALENO).

Soluzione: Bòtte-gola.

11. **Decapitazione ed amputazione.** — Quando, togliendo ad una parola la prima lettera, si ottiene una nuova parola, abbiamo la *decapitazione;* quando la lettera tolta è l'ultima abbiamo l'*amputazione.*

La decapitazione e l'amputazione non differiscono quindi dalla sciarada, se non pel fatto che in quei giuochi una delle parti, formata da una sola lettera, non ha valore di parola. Da tale somiglianza con la sciarada deriva anche una somiglianza nel modo di indicare nel giuoco le parole da spiegare. Così nella decapitazione a-roma, aroma dicesi *totale*, Roma dicesi *secondo* o *altro*. Nell'amputazione amar-o, amaro dicesi *totale*, amar dicesi *primiero*. Talvolta si adoperano invece i puntini in numero corrispondente a quello delle lettere della parola, e spesso si fa anche a meno di tali indicazioni accennando nel giuoco, con due perifrasi enigmatiche, prima alla parola intiera, e quindi a quella a cui manca una lettera.

DECAPITAZIONI.

Oh, quanta differenza
Secondo che abbia il capo o ne sia senza!
Totale, ti rammento
Di campi opimi l'esistenza lieta
Senza cura secreta,

E il murmure del rio, del rio d'argento,
E de' pastori il canto
All'alte quercie accanto.
Senza capo, al contrario,
Ho splendido l'aspetto,
E mi levo superba e dò ricetto
(Quanto bramato) ai ricchi ed ai possenti.
Qui d'armati uno stuolo,
Qui suoni, e canti, e danze, e gioie, e onori....
O esistenza quïeta dei pastori
Tra l'umile *total*, dirlo ben lice,
Del *senza capo* tu sei più felice!

(Galeno).

Soluzione: G-reggia.

Primo, figliuolo mio, quel ch' io favello:
Se alcuno mai t'offese, e tu perdona;
Rende, il *tutto*, infelice ogni persona,
Ed il perdono, invece, è tanto bello!

(Galeno).

Soluzione: Odi-o.

Quanto alla soluzione di tali giuochi occorre ricordare, per quel che riguarda l'amputazione, che l'intiero in tali giuochi deve terminare o per doppia vocale, es. mania, mani; o per una delle consonanti l, n, r (e raramente m) precedute o seguite da vocale, es. mane, man; avel, ave; salar, sala; amaro, amar; sala, sal; ecc. non essendovi nella nostra lingua parole, neppure tronche, le quali terminino con consonanti diverse da quelle sopra accennate.

———

CAPITOLO III.

Incastri.

1. **Incastro semplice.** — Nell'incastro, forma di giuoco derivante direttamente dalle sciarade e avente molta analogia con la sciarada alterna, il *totale* è diviso in tre parti, di cui la prima e l'ultima formano, insieme unite, una parola che nel giuoco vien detta *lati* o *estremi*; la parte di mezzo costituisce anche essa una parola che nel giuoco viene indicata con la voce *core*, o *centro*, o *mezzo*. Es. ricordo (*totale*), diviso in tre parti: ri-COR-do, darebbe: rido (*lati*), COR (*centro*).

Talvolta si hanno degli incastri nei quali non si trovano le parole *totale*, *lati* e *centro*, espressamente indicate, ma dove invece, dal contesto del giuoco risulta che una tal parola incastrata in un'altra ne dà una terza.

La soluzione degli incastri non offre particolari difficoltà; anche gli incastri come le sciarade possono essere costruiti a base di enigmi, o in forma grammaticale, e valgono intieramente per il solutore le norme date parlando delle sciarade e specialmente delle sciarade alterne.

Ecco un esempio di incastro:

Io ti detesto, o vino, o reo licore
Che spingi l'uomo all'onta ed al delitto,
Che, discoverto appena, l'inventore
Ebro rendesti e il figlio derelitto.

Pel tuo sorriso falso, ingannatore,
Un innumero stuolo è reso afflitto,
E chi sente del prossimo l'amore
Di parlar contro te certo ha diritto.
Centro, tutto fatal, tu che alle genti
Poni sul volto i *lati* e le trascini
Barcollanti alle risse e ai ferimenti!
Tu d'ogni vizio reo compagno antico,
Ritorna dell'Averno entro i confini;
O dell'umanità primo nemico!

(GALENO).

Soluzione: be-VA-nda (benda-VA).

Ed ecco un altro incastro nel quale non occorrono le voci speciali *centro*, *lati*, *intiero*.

Come formossi certa graziosa
Città che del suo tempio
È a diritto orgogliosa?
Era un *campo*, in origine,
Poi, come spesso accade,
Vi si fecero in mezzo delle *strade*
E sorse la città.

(GALENO).

Soluzione: or-VIE-to (orto, VIE).

Talvolta all'incastro vien dato nome di *scastro*, e ciò specialmente in quei giuochi nei quali, dal contesto del componimento poetico, appare un *totale* da cui, estratto il *centro*, si ottengono i *lati*.

2. **Incastri complessi.** — Anche nell'incastro si ricorse all'incrocio e si produssero gli *incastri incatenati*, quando il centro comincia con qualche lettera finale del *primo lato* e termina con qualche lettera iniziale del *secondo lato*; esempio: cont-est-abile, cont-abile (*lati*), testa (*centro*); gli *incastri semi-incatenati*, quando l'incatenamento del centro si verifica soltanto con uno dei due lati; esempio: ca-rte-llo,

ca-llo (*lati*), arte (*centro*); gli *incastri con parti anagrammate*; esempio: ba-RAO-nda, ba-nda (*lati*), ora (*centro anagrammato*); can-TASTO-ria, arcani (*lati anagrammati*), tasto (*centro*); gli *incastri con parti a rovescio*; esempio: es-AED-ro, orse (*lati*), dea (*centro*), ecc.

Come già dicemmo, poco approviamo queste forme derivate e contorte, e solo possiamo scusarle quando per esse ci è dato di trarre da una parola alcune parti che per la corrispondenza di concetto tra di loro o per la originalità si prestino alla costruzione di un giuoco veramente caratteristico. Osserviamo poi che mentre gli incastri incatenati riescono, a parità di condizioni, più facili a risolvere degli incastri semplici, poichè trovati gli estremi si hanno già elementi per scoprire il centro, gli incastri con anagramma sono una vera tortura per il solutore.

INCASTRO COL CENTRO A ROVESCIO.

Se vado per la strada, ad ogni passo
D'un creditor veggo la dura faccia,
E mentre il capo per vergogna abbasso,
Mi percote l'orecchio una minaccia.
Se resto in casa, ad ogni istante, ahi lasso,
Visite crude rompon la bonaccia,
E invan bugie ed astuzie insieme ammasso
Per far perdere altrui di me la traccia.
Fuggo la gente, fuggo ogni rumore,
E, ognun che veggo, di studiar m'avviso
Se per caso non fosse un creditore.
In questa vita che non ha l'uguale
Scordarono le labbra il lor sorriso
Ed è sempre *cor lati* il mio *totale*.

(GALENO).

Soluzione: orga-NI-smo (IN orgasmo).

INCASTRO INCATENATO.

Fiore d'*intiero*
Tiziano, Raffaello ed il Durero,
Pittori *cor* di *lati* per davvero!

(GALENO).

Soluzione: ge-ra-nio (genio, e-ra-n).

INCASTRO SEMI-INCATENATO.

Negli anni miei più giovani
Volsi del cor gli ardori
Verso la bionda Clori,
Verso la bruna Frine.
In esse amai le grazie
Di peregrina danza,
La giovanil baldanza,
L'inanellato crine.
Or fatto vecchio, ahi misero,
Il *lati* mio *primier*
Che appresta il salutifero
Decotto a me d'*intier*.

(GALENO).

Soluzione: Ca-mo-milla (amo, Camilla).

3. **Zeppa letterale.** — Una specie caratteristica dell'incastro è la *zeppa letterale*. In questo giuoco il *centro* non ha valore di parola, è una semplice lettera che, senza significato in sè stessa, quando sia collocata entro una parola, dà origine ad una parola diversa. Esempio: cor-O-na.

Le zeppe letterali prendono anche il nome di *scarto di lettera* e ciò specialmente quando nel contesto del giuoco si parla di un totale da cui, scartata una lettera, deriva una nuova parola.

Occorre notare che allorquando il *centro* di una voce qualunque, pur essendo di una sola lettera, rappresenta un vocabolo e vien dato a risolvere come vocabolo, il giuoco è un incastro e non più

una zeppa letterale. Ciò che costituisce difatti la differenza tra incastro e zeppa è appunto il valore del *centro* come parola, questione di sostanza, non il numero delle lettere di cui il *centro* è formato, questione questa puramente di forma. Con la parola b-i-rilli (brilli) possiamo fare una zeppa letterale, non calcolando l'*i* che come un semplice riempitivo, ma faremo un incastro calcolando l'*i* come articolo e innestandolo con tal valore nel componimento poetico. Nè vale l'argomento posto innanzi da taluno, cioè che in tal modo il solutore ignorerebbe che il centro è parola di una sola lettera, poichè ciò ammettendo, tale schiarimento dovrebbe anche darsi nelle sciarade quando il *primiero* o il *secondo* è costituito da una sola lettera.

Ed ecco qualche esempio:

Su tutto gravan tasse, chi nol sa?
Non offendo perciò la verità
Se dico che dall'unghie del *totale*
Non isfugge un *intier senza centrale!*

(GALENO).

Soluzione: fi-S-co (fico).

Volsero sempre gli uomini
Alla felicità lo sguardo anelo,
E il fumo dei x x x x x x x x
A propiziar gli Dei levossi in cielo.
Ma nè preci, nè lagrime
Arrestan l'inflessibile destino,
E sparso ognor di x x x x x x x
È dell'umanità l'aspro cammino.

(GALENO).

Soluzione: t-U-riboli (triboli).

Vecchio, lettor, non sono, eppur sovente
Ripeto in core mio de' vecchi il grido:
« Peggiora il mondo! » e guardo tristamente
A questo mare ogni dì più malfido.

Livida la miseria e stringe e allaccia
Nelle sue spire il popolo infelice,
E della morte la temuta faccia
Mai come oggi sembrò liberatrice.
Non vedemmo talun perfino un giorno
Reo confessarsi di non suo delitto,
E mirare del carcere al soggiorno
Come a luogo di pace al derelitto?
No; l'*intier* non spaventa, il volgo dice,
Mangio, non pago il *lati* e son felice!

(Galeno).

Soluzione: p-R-igione (pigione).

4. **Zeppe sillabiche.** — Un altro giuoco che deriva direttamente dall'incastro è quello che prende nome di *zeppe sillabiche*, il quale è costituito da due o più incastri, tali, che i diversi centri di essi rappresentino le sillabe di una data parola. In questo giuoco abbiamo quindi due o più *lati*, due o più *totali*, e finalmente una parola formata dai centri dei vari incastri, la quale dicesi appunto *centri*.

Talvolta i vari incastri che formano il giuoco vengono dati a spiegare uno dopo l'altro quasi separatamente, e sotto forma di enigmi; altre volte, però, e specialmente nei giuochi a soggetto, si incastrano saltuariamente i vari *totali* ed i vari *lati*, ed in tal caso, per evitare confusione, si pone in alto delle parole convenzionali un numero, a guisa di esponente, il quale indica che il *lati* o il *totale* appartiene al 1°, 2°, 3°, ecc. dei vari incastri che compongono il giuoco.

Per esempio nelle seguenti zeppe sillabiche:

s — PAL — to
co — LO — re
c — RE — ola

le parti dovrebbero essere, in un giuoco a soggetto, così indicate: *lati* ^{1}, sto; *lati* ^{2}, core; *lati* ^{3}, cola; *to-*

tale [1], spalto; *totale* [2], colore; *totale* [3], creola; *centri*, pal-lo-re.

Nella soluzione delle zeppe sillabiche è buona massima quella di rivolgere principalmente lo studio alla ricerca della parola che costituisce i *centri*, poichè di questa si conosce, per il meccanismo stesso del giuoco, il numero delle sillabe e poichè essa ci dà la parte di mezzo di ciascuna parola parziale.

Ecco un esempio di zeppe sillabiche a brevi enigmi:

Se mai taluno dell'*intier* ti parla
Col sorriso sul labbro, o con disdegno,
Dirgli a ragion potrai che invano ciarla
E stolto si dimostra a più d'un segno.
Come negare al *tutto* alto valore,
Quando quel *tutto* in sillabe ridotto,
E a diverse parole posto in core
Il senso lor fa variar di botto?
— Del sacerdote un sacro paramento
Diventa ispido pel, pell'opre sue.
— Ed un grave e temuto incantamento
Su porte e su bauli io veggo a due.
— Di religiose pratiche il complesso
S'allontana da noi le mille miglia.
— E uno spazio, o una linea, al tempo istesso,
Cadono pugnalati, o meraviglia.
— Un che la guerra certo non desia
Divien soldato, e non so dir perchè.
— E un fiume che ricorda la follia
Di Guelfi e Ghibellin ci dà il caffè.

(Galeno).

Soluzione:

s	E	tola
ma	NIG	lia
ri	MO	to
tra	FI	tti
mi	LI	te
Ar	A	bia

Ed ecco un esempio di zeppe sillabiche inserite in un giuoco di forma grammaticale:

La vita è un sogno: gaia meteora
Brilla e scompare la gioventù;
Voglio godere or che son giovane,
I dì perduti non tornan più.
Se un *tutto*[1] al *tutto*[2] rivolge cupido
Ogni affezione del gramo cor,
A me sorrida benigna Venere,
A me sorrida benigno Amor.
A me l'amplesso di belle vergini,
Il vino *centri* entro il bicchier;
No, non vi temo, tetre fantasime;
Io sono giovane, voglio goder.
Vo' goder oggi che il mondo prodigo
Di sue dolcezze m'apre il tesor;
Il riso è vita, *lati*[3] è la gioia,
Sia il vin nel calice, nel petto amor.
Totale[4] in *lati*[4] di ebbrezze eteree
La vita intera trascorrer vuo',
Poi, di letizia sorbito il calice,
In braccio al *tutto*[3] lieto ne andrò.
Lati[2] dell'oggi, sarà il *lati*[1] ultimo
Volto al sorriso, volto al gioir,
Ed al futuro mirando impavido
Tra Bacco e Venere saprò morir!

(GALENO).

Soluzione: in — SA — no (1)
va — LU — te (2)
sa — TA — na (3)
se — RE — no (4)

CAPITOLO IV.

Anagrammi e logogrifi.

Nelle sciarade e negli incastri, come abbiamo veduto, una parola vien divisa in alcune parti, le quali, prese come sono o riunite una all'altra, rappresentano altre parole; negli anagrammi e nei logogrifi si scende a maggior frazionamento. In questi giuochi difatti l'enigmografo scompone la parola nei suoi primi elementi costitutivi, cioè nelle lettere, e poscia si vale di questi elementi per costruire nuove parole.

Anche gli anagrammi ed i logogrifi, come le sciarade e come del resto tutti gli altri giuochi, possono presentarsi sotto forma enigmatica o sotto forma grammaticale ed a questo proposito rimandiamo il lettore a quanto più sopra abbiamo detto parlando delle sciarade.

1. **Anagramma semplice.** — Quando con le lettere tutte di una parola si formano una o più parole diverse si ha un *anagramma*, in questo giuoco quindi tutte le combinazioni hanno un ugual numero di lettere.

Gli anagrammi, in quanto al modo di esposizione, possono essere divisi in tre categorie: quelli in cui le parole da trovare sono inserite nel corpo del giuoco ed indicate con puntini od altri segni tipografici in numero uguale al numero delle lettere; quelli in cui tali parole sono pure inserite nel corpo

del giuoco, ma indicate semplicemente per mezzo di una delle parole convenzionali *primo*, *altro*, ecc., e finalmente quelli in cui le parole non entrano nel corpo del giuoco in alcun modo.

Generalmente le prime due forme si adoperano per gli anagrammi di genere grammaticale o, come dicesi, a soggetto, la terza forma per gli anagrammi di genere enigmatico.

Nel primo caso, siccome la parola da trovare deve esattamente riempire il vuoto lasciato nel verso, il solutore deve basarsi sulle regole di versificazione per comprendere di quante sillabe debba essere la parola e su quale sillaba debba cadere l'accento tonico. Con questi due elementi, oltre quello del numero delle lettere, egli può accingersi con maggior fiducia allo studio del vocabolo, avendo circoscritto, per quanto era possibile, il campo delle sue ricerche.

Negli altri due casi, il numero delle lettere della parola da trovare viene generalmente posto in alto accanto al titolo del giuoco, e tale pratica che alcuni trascurano noi troviamo giustissima e raccomandiamo vivamente, poichè, non precisando il numero delle lettere, è facile di trovare delle varianti alla soluzione. D'altra parte è da notare il fatto che negli anagrammi appartenenti a queste due categorie, non essendo possibile alcuna analisi circa il numero delle sillabe e l'accento tonico della parola da trovare, la ricerca è più vasta e quindi più difficile.

Abbiamo finalmente anche per gli anagrammi, come vedemmo per le sciarade, il sistema di esposizione a sinonimi pel quale, al posto di ogni combinazione anagrammata da trovare, si ha una parola che di essa è sinonimo più o meno esatto.

Ecco alcuni esempi di anagrammi delle diverse specie sopra menzionate.

Discutevano insieme in un caffè
Due codini di prima qualità
Circa il sistema che adoprar si dè
Per serbar de' governi la maestà.

— Quei che allo Stato appien ligio non è,
Perda, diceva l'un, sua libertà —
L'altro, più ardente, sosteneva che
Si dovesse ammazzar senza pietà...
Un liberal che di quei tomi udì
La discussion, non ne potendo più,
Da stupidi trattolli, o giù di lì,
E di busse persin li minacciò;
Ma di tacer quegli ebber la virtù;
Così degli *un*^{12} *secondo*^{12} il *tre*^{12} cessò.

(Galeno).

Soluzione: Conversatori, conservatori, controversia.

Il romito santo e pio
Ha per me predilezione,
E da me rivolge a Dio
La sua fervida orazione

La gentile farfalletta
Se mi vede mi fa festa,
Trova in me ciò che l'alletta
E su me lieta s'arresta.

Se non certo le signore,
Le altre donne in generale
Ci accarezzano a tutt'ore...
Se nol fanno, fanno male.

Non il ricco ma il villano
Ha per me continue cure,
Le mie figlie, caso strano,
Or son morbide, or son dure.

(Galeno).

Soluzione: Speco, cespo, scope, pesco.

Io lo ricordo; trepida
Voi m'affidaste, in quella notte oscura,
Il braccio, dove un fremito
Scorreva spesso d'arcana paura.
Urlando in mezzo agli alberi
Passava a tratti turbinoso il vento;
Quanto eravate timida,
E quanto in core io mi sentia contento!
Ruppe a un tratto dell'aere
Il tenebrore un livido baleno;
Voi nascondeste pavida
La bionda testa qui sovra il mio seno.
Amor mi spinse... un bacio
Posai sul niveo collo immacolato,
Ed io l'intesi fremere
La bionda testa al bacio appassionato...
O niun timore v'agiti!
Di quell'istante sovra ogni altro lieto,
Di quell'oblio dell'anime
xxxxxxx cavalier serbo il xxxxxxx!

(Galeno).

Soluzione: Cortese, secreto.

Col volgere dei secoli
Tanto s'affievolì la razza umana,
Che ora del sole è pavida,
Pavida all'urto della tramontana,
Ah non così le ferree
Membra addestrava il *greco*[8] giovincello,
Ah non così le racchiudeva trepido,
D'inverno, nel *mantello*[8].

(Galeno).

Soluzione: Spartano, pastrano.

Per quanto riguarda la soluzione di questo genere di giuochi osserveremo che allorquando si è trovata una parola che par corrispondere ad uno dei termini del giuoco, conviene anagrammarla in tutti i modi e pazientemente, giacchè spesso arriva

al principiante di tralasciare una parola, che pure era la vera, per non averne saputo trovare le altre combinazioni anagrammate.

Un buon sistema per eseguire questo lavoro di scomposizione e ricomposizione è quello di valersi di lettere mobili, evitando così di scrivere tutti i tentativi ed avendo maggior sicurezza di trovare la combinazione anagrammata. Del resto, qui come in tutto, la pratica è la maestra sovrana, e dopo un certo esercizio, l'occhio, quasi appena posato su di una parola, ne intravede le combinazioni anagrammate senza bisogno di ricorrere a tentativi di sorta.

Circa agli anagrammi è pure da tener presente il fatto che talune lettere come *r*, *t*, *s*, *p*, si trovano con molta frequenza nelle parole soggetto di giuoco e per contrario la *b*, la *q*, l'*u* vi sono molto rare, cosicchè nei tentativi di risoluzione degli anagrammi si dovranno a preferenza ricercare quelle parole che, pur corrispondendo alle condizioni del giuoco, contengono le lettere frequenti e non hanno quelle rare. Tale regola ha valore specialmente negli anagrammi di parecchie combinazioni, i quali nove volte su dieci contengono due o più tra le lettere *r*, *t*, *s*, *p*.

2. **Anagrammi a cambio di lettere.** — Appartengono a questo gruppo di giuochi gli *anagrammi a cambio di vocale* e gli *anagrammi a cambio di consonante*.

Nell'anagramma a cambio di vocale, come il titolo stesso dice, una parola viene anagrammata, sostituendo però in essa, una dopo l'altra, le cinque vocali.

Es: rosicA, rEciso, risIcò, sOrcio, sicUro.

Le parole anagrammate vengono indicate in questo caso mediante puntini, scrivendo però la vocale scambiata nel posto in cui questa si trova; così le parole dell'esempio sopra riportato verrebbero indicate nel seguente modo: · · · · · a, · e · · · ·, · · · i · ·, · o · · · ·, · · · u · ·. Talvolta vengono pure indicate

con le voci convenzionali: *coll'a, coll'e, coll'i*, ecc. ed in questo caso è buona norma quella di indicare in alto del giuoco il numero delle lettere di cui l'anagramma si compone.

L'anagramma a cambio di vocale viene talvolta presentato incompleto, cioè mancante di qualcuna delle cinque combinazioni. Di questa licenza gli enigmografi faranno bene a non valersi, eccetto il caso di combinazioni bellissime e di molte lettere, le quali assolutamente non si prestino al cambio di tutte le vocali.

Nella soluzione di tali giuochi è bene di convergere gli sforzi dapprincipio sulla combinazione che porta la vocale *u* la quale, pel molto minor numero di parole che contengono tale vocale, riesce generalmente di più facile ricerca.

Eceo un'anagramma a cambio di vocale completo:

Delle crociate al secolo,
Guerrier *coll'i coll'u*
Ei pur corse a difendere
La tomba di Gesù.
Dal suo *coll'e* partitosi
Vita ed averi offrì,
Ma fra mille pericoli
Il suo *coll'o* fallì.
Or sul modesto tumulo
Ove il suo cener sta,
Cresce, pietoso simbolo,
Un ramo di *coll'a*.

(Galeno).

Soluzione: acAnto, contEa, antIco, cOnato, canUto.

Ed eccone uno nel quale manca una combinazione, quella con la lettera *u*:

Lettor, *coll'a, coll'e, coll'i, coll'o,*
Quattro parole ti presento qui,
Le quali, appena che accennate avrò,
Tu mi saprai ridire lì per lì.

Coll'a, morale austera predicò
E di morte crudel perciò morì;
Coll'e, lo spinse amore e il mar varcò
E in mezzo ai flutti il viver suo finì.
Coll'i, garzon famoso in verità
Che all'incanto resister non potè
Di sapiente, magica beltà.
Coll'o, di fiabe tal soggetto fu
Che nessuno di lui maggiore v'è
Per forza, per ardire e per virtù.

(GALENO).

Soluzione: Arn*a*ldo, L*e*andro, R*i*naldo, *O*rlando.

L'anagramma a cambio di consonante non è mai completo, poichè nessuna parola si presta a formare anagramma sostituendo in essa, una dopo l'altra, tutte le consonanti; abbiamo quindi una forma di giuoco mancante di vera genialità e di fisonomia caratteristica, e che perciò, meno casi rarissimi, non merita di essere adoperata.

Ecco un esempio:

O x x x x x x *n* x, io mi ti offersi sposo
E tu accettasti amica,
Ma un picciol dubbio or mi fa star pensoso;
Convien ch'io te lo dica.
Sappi dunque, o gentil, che a casa mia,
Per quanto è lungo l'anno
S'asside la sparuta x x x x x *t* x x
E tien scettro tiranno.
Io son poeta, è ver, faccio x x x x x x *d* x,
Faccio giuochi diversi;
Ma quando di sentir fame ti accade,
Ti *p* x x x x x x x di versi?

(GALENO).

Soluzione: Cesari*na*, cares*ti*a, sciara*de*, *p*ascerai.

3. **Anagrammi a frase.** — Quando con tutte le lettere di una parola si formano, non già altre parole, ma una o più frasi, si ha l'*anagramma a frase.*

Questi anagrammi si indicano allo stesso modo di quelli semplici, mediante il numero voluto di puntini o di segni tipografici, facendo però conoscere la divisione della frase in parole. Così, per esempio, l'anagramma a frase con la parola matrimonio verrebbe indicato: · · · · · · · · · · (matrimonio), · · · · · · · · · · (mari o monti), · · · · · · · · · ·(nomi marito), · · · · · · · · · · (tormi animo), ecc.

Talvolta però possono venire indicati mediante perifrasi le quali accennino al valore della parola originaria ed al senso delle frasi anagrammate. Come ben si comprende, gli anagrammi a frase non si prestano mai a giuochi di forma enigmatica pura, non essendo quasi mai possibile di costituire enigmi sopra una frase.

Quando poi non è già una parola, ma una frase che anagrammata ne forma delle altre, l'anagramma prende il nome di *frase anagrammata.*

Esempio: Stefano Protomartire; Santo morto fra pietre.

Ecco un esempio di tali giuochi:

ANAGRAMMA A FRASE.

La prima volta in un circo x x x x x x x x x x
Ti vidi, o Lisa, far le capriole,
Eri vestita d'una maglia misera,
Ma rilucevan gli occhi tuoi di sole.

Una x x x x x x, x x x x era spessissimo
Unico tuo, nè l'innaffiava il vino,
E spesse volte vista andar x' x x x x x x x x x
Di qualche giovanotto contadino.

Or sei diversa, ora in magione splendida
Meni tra ricchi amanti vita nòva,
E un principe neppur che dal tuo x x x x x
x x x x x la x x x x x x x x x x non si trova.

L'x x x x x x x x x x di merletti, i fulgidi
Diamanti dicon più delle parole;
Non eri nata, no, per restar povera.
Troppo eran belli gli occhi tuoi di sole!

(GALENO).

Soluzione: Acrobatico; carota cibo; t' ò a braccio, bacio torca; bocca irato; abito carco.

FRASE ANAGRAMMATA.

Or sono pochi giorni un enigmofilo
Ridotto, ahimè, nella miseria estrema,
Chiese ad Edipo aiuto per risolvere
Del pranzo il gran problema.
E, di fede ripieno, entro notissima
Eletta trattoria ripose il piè,
E al camerier che corse a lui sollecito
Tosto gli ordini diè.
« Una *zuppa*, un *bollito*, disse, portami
E *qualche uccello* tenero allo spiedo,
Delle *frutta* comuni e il *conto* in ultimo,
Fa presto, altro non chiedo ».
E poi che ratte le vivande sparvero
In seno a lui che mai così mangiò,
Grave, il messere, quindici centesimi
Sul piatto allineò.
Da pria sorrise il camerier, ma in ultimo
Vedendo che il messer facea da senno,
Senza indugiare l'afferrò per l'abito
Ed al padron fè cenno.
Ma Edipo allor degna risposta e nobile
Al suo fido seguace suggerì,
Il qual, rivolto al cameriere improvvido,
L'apostrofò così:
« Pria di mangiare io ben ti feci cognita
Del mio taschin la condizione amara;
Se gli anagrammi non conosci, o stolido,
A spese tue l'impara ».

Volse lo sguardo altero sugli attoniti
Astanti, e a passi lenti se ne uscì,
E, per quel giorno, il misero enigmofilo
Di fame non morì.

(Galeno).

Soluzione: Minestra, lesso, tordi, mele, nota (mi· restano solamente tre soldi).

4. **Anagrammi a scarto.** — L'*anagramma a scarto*, che ha moltissima analogia con quello a frase, è quello in cui, data una parola *totale*, con alcune lettere di essa si forma una prima parola parziale, e, con le lettere rimanenti, una seconda, senza però (ed è questa la differenza sostanziale con l'anagramma a frase) che queste parole si seguano l'una all'altra; anche in questo giuoco uno stesso *totale* può prestarsi a parecchi anagrammi.

Esempio: Cristiano; crisi, nota; corti, nasi; conti, risa.

Il modo di indicare le parole di tale giuoco non differisce da quello usato per le altre specie di anagramma. Aggiungeremo che questo giuoco, troppo somigliante ad un logogrifo male sviluppato è oramai quasi in abbandono.

Diamo tuttavia un esempio:

O dolce strumento
Dal grato concento,
Ho pronto il bicchiere,
Su, dammi da bere!
Or quel che ti resta
A ceder ti appresta;
È notte, e ho costume
Di accendere il lume.

(Galeno).

Soluzione: Violino; vin, olio.

Dicesi *anagramma a scarto di lettera* quello formato su due parole, una delle quali abbia una lettera di meno dell'altra.

Eccone un esempio:

Un sudicio maiale,
Della pelle coperto d'un leone,
Volea siccome tale
Farsi creder da tutte le persone.
Pur dell'asino il fatto
Di rinnovar temendo a proprie spese,
Ne andò alla volpe ratto
E di savio consiglio la richiese!
— Come potrò, sorella,
Cangiar la voce che mi diè natura,
Sì che somigli quella
Possente del leon che fa paura? —
La volpe, che studiato
D'Edipo forse avea la scienza arcana,
Poscia ch'ebbe pensato,
— L'impresa, disse, è assai facile e piana;
Se togli alla tua voce
Una lettera, e mesti il rimanente,
Acquisterai il feroce
Suono che fa tremar la nostra gente.

(Galeno).

Soluzione: Grugnito, ruggito (n).

5. **Bifronti.** — Al gruppo dei bifronti appartiene anzitutto la *parola bifronte*, la quale è una parola che, letta a rovescio, dà la stessa o un'altra parola. Esempio: ossesso, che si legge ugualmente da ambedue i lati; avel, che letto a rovescio dà leva.

Si hanno inoltre delle *frasi bifronti* costituite non da parole singole, ma da frasi. Esempio: *ai lati d'Italia.* È noto il celeberrimo bifronte latino: *in girum imus noctu, ecce ut consumimur igni.*

Vi è pure il *bifronte sillabico* in cui, leggendo una parola a rovescio, sillaba per sillaba, si ha la stessa o un'altra voce. Esempio: re-sta-re; ma-ni-a, che letta sillabicamente a rovescio dà a-ni-ma.

Anche pel bifronte si hanno alcune forme derivate: il *bifronte senza capo*, nel quale una parola ne dà

un'altra quando sia letta a rovescio omettendo la prima lettera, esempio: m-eliga, agile; il *bifronte senza piede* in cui una parola ne dà un'altra quando sia letta a rovescio omettendo l'ultima lettera, esempio: attor-e, rotta; il *bifronte senza capo nè piede*, in cui la parola letta a rovescio non prende nè la prima nè l'ultima lettera della parola originaria, esempio: p-elam-e, male: il *bifronte a scarto* nel quale è una lettera centrale quella che nella parola rovesciata si trascura, esempio: ab-i-le, Elba; l'*antipodo* in cui trasportando la prima lettera di una parola in fondo alla parola stessa, ovvero l'ultima lettera in capo alla parola, e leggendo poi a rovescio la nuova combinazione, si ha la stessa o una nuova parola; esempio: M-ottetto, madam-a, che formano come antipodo le stesse parole, t-esso che darebbe t-osse; timor-e che darebbe romit-e.

Come il lettore vede, i bifronti veramente detti non sono che anagrammi i quali debbono corrispondere alla speciale legge di una perfetta invertibilità letterale o sillabica; così pure gli antipodi corrispondono ad una forma particolare di anagramma.

Tanto gli antipodi quanto gli altri bifronti derivati appartengono a quella classe di giuochi ibridi e senza originalità che presentano una ristretta applicazione e che noi non prediligiamo certamente.

Il sistema di indicazione per tali giuochi è simile a quello usato per gli anagrammi e per i logogrifi coi quali, come abbiamo visto, i bifronti semplici o derivati hanno notevoli somiglianze.

Quanto alla soluzione dei bifronti dobbiamo tener presente in modo particolare che le parole della nostra lingua, terminando tutte in vocale, i bifronti vengono ad essere costituiti da parole che incominciano anche per vocale; esempio: erto-otre; deve però esser fatta eccezione pei casi in cui i giuochi siano fatti su parole tronche; esempio: amor-Roma; ma anche in questi casi le sole lettere che potranno

trovarsi in principio di parola, oltre alle vocali, saranno *n*, *l*, *r*; esempio: avel-leva, agivan-naviga, attor-rotta. È bene rammentare tale regola mediante la quale il campo delle ricerche viene senza dubbio ristretto.

Devesi pure osservare che le parole in cui si trovano insieme le consonanti *rz*, *st*, *mp*, *sp*, *nd*, *rn* e simili, non possono essere soggetto di bifronti, non essendovi parole in italiano che contengano i suoni inversi a quelli: *zr*, *ts*, *pm*, *ps*, *dn*, *nr*, e simili.

Ecco qualche esempio di tali giuochi.

PAROLA BIFRONTE.

Se da destra a manca andrai
In Sicilia giungerai;
Mentre invece opposta via
Ti conduce in Algeria.

(GALENO).

Soluzione: Naro, Oran.

BIFRONTE SILLABICO.

Dicea il vecchio padrone innamorato
All'astuta servetta:
— Da te fu questo core ammaliato,
E da te pace aspetta.

Rammenti quella sera in cui a piè zoppo
A casa men tornai?
Fosse l'artrite, o il camminar di troppo,
Io mi doleva assai.

Tu con la man gentile, in lieta cèra
Mi *primiero* il *secondo*...
Ah! innamorato fui da quella sera,
Cara, non lo nascondo! —

Sorride al vecchio la servetta, e intanto,
Come in miraggio, vede
Il suo padrone tratto al Camposanto
Ed essa fatta erede!

(GALENO).

Soluzione: Levasti, stivale.

BIFRONTE SENZA CAPO.

Tra quel che leggi qua
E quel che leggi là
Trovare il nesso è gran difficoltà;
Or tu dammi di mano
A disvelar l'arcano.
L'*un*, se assoluto, accenna a povertà,
L'*altra* è una pianta, e alla maniera istessa
Perciò, d'essere al verde parla anch'essa!

(GALENO).

Soluzione: ablativo, (o) vitalba.

6. **Logogrifo semplice**. — Nel logogrifo, con le lettere della parola *totale*, diversamente disposte ed aggruppate, si formano, senza altro vincolo per l'enigmografo, nuove parole di una o più lettere. Tanto il *totale*, quanto le *parole parziali*, vengono indicate nel giuoco mediante puntini, virgolette, o altri segni tipografici, ciascuno dei quali rappresenta una lettera, o anche, ed è miglior consiglio ad evitare errori, col numero stesso delle lettere di cui è composta la parola. Sia, p. es., la parola inverno; con talune lettere di essa potremo formare le seguenti altre parole: neri, invero, verno, veroni, nero, noveri, noi, ecc. In questo caso la parola *totale* verrebbe indicata col numero 7, ovvero con 7 puntini così . . . ., e similmente le parole parziali. Col sistema a sinonimi si indica accanto alla parola che rappresenta il sinonimo di una data combinazione parziale il numero delle lettere di cui la stessa combinazione è composta.

È da osservare che tutte le lettere che si trovano nel totale debbono figurare in una almeno delle parole parziali, e che allorquando nel totale si hanno due o più lettere uguali, esse debbono in ugual numero trovarsi almeno in una delle combinazioni parziali, cosicchè il *totale* conventicola dovrà avere una parziale con due *c*, es. calcio, una con due

n, es., cenno ed una con due *o*, es., nolo; naturalmente anche una sola parziale può riunire in sè due o più di queste lettere simili, cosicchè riferendoci al suddetto *totale* conventicola, la parziale concione basterebbe a racchiudere tutte le lettere doppie.

Nei logogrifi conosciamo sempre, come si è visto, il numero delle lettere che formano ciascuna combinazione; ma, anche qui, talvolta le combinazioni stanno nel corpo stesso del giuoco, e questo accade nei logogrifi a base grammaticale o sinonimica; talvolta, e questo accade nei giuochi a base enigmatica, le parole del logogrifo non fanno parte del componimento che racchiude il giuoco.

Ecco, p. es., un logogrifo a base grammaticale:

Quando entra il sole in tal 13
Per cui a picco ne sta sul nostro 5,
Quando le spiche piegan sullo 5,
Insomma quando abbiamo il 8,
Perdo di lavorar tutto lo 4
E sovente men corro alla 8
Meco portando un po' di 9
Che consumar nel campo, al fresco, 5.
Giunto, de' turchi seggomi allo 5,
E nella calma placida, 7,
Scordo ogni pena, ogni pensiero 6.
Mi serve il vicin fonte da 7,
E il mio pensiero che leggier si 5
Fabbricando sen va più d'un 8.

(Galeno).

Soluzione: COSTELLAZIONE, cielo, stelo, solleone, zelo, stazione, colazione, anelo, stile, silente, ostile, tinello, sente, castello.

Il seguente giuoco dà un esempio del logogrifo a base di brevi enigmi:

7. Certo presso di me trovi il pastore.
7. Io sono l'espressione del dolore.
6. Benchè piccina sia, la terra ho schiava.
7. Dei figli, al tempo antico, si gloriava.
7. Io porto, tu lo sai, veste talare.
5. Chi mi vuole mi cerchi in fondo al mare.
7. Son del fabbro notissimo utensile.
5. Se è volta contro i tristi, non è vile.
7. Animale feroce quanto bello.
7. Così ciascuno immagina un castello.
10. Se la parola esprime esattamente
L'assoluto valore del pensiero,
Di ciarle sopra ciarle e fatti niente
Esser deve campione quest'*intero*.

(GALENO).

Soluzione: Armento, lamento, moneta, matrona, prelato, arena, trapano, trama, pantera, merlato, PARLAMENTO.

Ed ecco un esempio di logogrifo esposto secondo il sistema sinonimico:

D'Italia il nome un giorno
Varcò temuto i più lontani mari,
Or di miseria e scorno
Per essa invece volgon giorni amari!
Là dove un dì si videro
Ville e città coperte di splendore,
Appena or si sostentano
Un *meschin*[6] *gregge*[7] e un *misero*[5] pastore.
E là dove miracoli
Dell'uman genio alzarono le cime,
Impera[6] *Dite*[5], e l'alito
Della malaria attossicata opprime.
Qui *preziosi metalli*[3 7] ricopersero
Un dì le terme e i tempi, e non è fola,
Mentre oggi è raro scorgere
Infra il deserto una capanna sola.

Ai porti ove approdarono
Del depredato Egitto gli obelischi
A *frotte*[5] or *córre*[4] il misero
Contadin, che del mare affronta i rischi
Cercando, fuor d'Italia,
Un pane, con vergogna mendicato,
Che nella madre patria
La nativa *region*[7] gli avria negato.
Non più, ai dì nostri, insegnano
Balde *spose*[7] *latine*[6] ai propri figli
Il disprezzo magnanimo
Della vita e dei bellici perigli;
Ma de' giovani è l'unico
Vanto[5] oggidì d'amor le *fila*[5] ordire...
Ah! ch'io mi taccia è meglio,
Non è *lieto*[5] il SOGGETTO[9] del mio dire!
(GALENO).

Soluzione: magro, armento, gramo, regna, morte, oro, argento, torme, trae, Romagne, matrone, romane, merto, trame, grato, ARGOMENTO.

Per la risoluzione di questi diversi generi di logogrifi vale intieramente quello che abbiamo detto in generale a proposito degli enigmi e delle sciarade, e particolarmente a proposito degli anagrammi, aggiungendo che è buon consiglio quello di incominciare a risolvere le combinazioni aventi un minor numero di lettere, le quali ordinariamente sono le più facili, valendosi poi delle lettere di queste combinazioni minori per la risoluzione delle combinazioni più complesse.

7. **Logogrifi acrostici.** — Il logogrifo acrostico è un logogrifo qualunque in cui, però, le prime lettere delle parole parziali da risolvere, prese nell'ordine in cui tali parole si trovano, formano il *totale*, il quale può essere tanto una parola quanto una brevissima frase. Generalmente tali giuochi si presentano sotto forma di enigmi di erudizione e so-

vente i soggetti di essi sono storici, geografici o mitologici.

Esempio:

5. O quanta se ne sciupa inutilmente.
4. Se belle, al bello noi educhiam la mente.
4. Di me parlan sovente gli usurai.
5. Pria di tornarvi Ulisse, o quanti guai!
5. D'Europa fummo noi popoli antichi.
4. Si muovono per me ricchi e mendichi.

Totale: Nome è l'inter d'una virtude tale
Che nessun'altra può a lei dirsi uguale.

(Galeno).

Soluzione: Carta
Arti
Rata
Itaca
Traci
Aria
Totale: CARITÀ.

Talvolta si fanno anche dei logogrifi acrostici sotto forma grammaticale, ovverosia a soggetto; in tal caso, a meno che le parole parziali siano già messe in ordine, si pone in alto a destra di ciascuna di esse un numero il quale rappresenta il posto che la parola parziale occupa nella formazione dell'acrostico.

Ecco un esempio:

Non più, Grecia è quel x x x x x [1] allor che sacro
Era il tuo suol di mille x x x x [2] la culla;
Pallido simulacro
Di quel che fosti un dì, oggi un x x x x x x x [7]
Di barbari con teco si trastulla!
Non più nelle x x x x x x x x x
De' tuoi soldati io veggo la coorte
Libertade anelante ovvero x x x x x [4];
Non più, siccome un dì, veggo i tuoi figli
De' campi la coltura

Agli xxxxx[9] lasciare, e ne' consigli
Patri seder, d'ogni guerresca cura
Desiosi soltanto;
Non più, di Sparta vanto,
Volge la forte madre
xxxxx[8] lo sguardo sulle esangui spoglie
Del figliol suo xxxxxx[6] in guerra, e scioglie
Grazie agli Dei se un figlio ancor le resta
Che nelle invitte squadre
La lancia impugni e la lorica vesta;
Invan le xxxxxxx[5] feste
O Grecia rinnovasti e nello stadio
Corsero e nel ginnasio s'addestrarono
I figli tuoi nella succinta veste;
Par che crudo un destino
Della gloria il cammino
Ormai ti chiuda; e non si xxxxx[3] il ferreo
Alto voler de' Numi!
Cangiano i tempi e cangiano i costumi;
E dirà chi di te legga l'istoria:
Tutto passa quaggiuso anche la gloria!

(GALENO).

Soluzione: Tempo 1
Eroi 2
Rompe 3
Morte 4
Olimpie 5
Perito 6
Imperio 7
Lieto 8
Iloti 9
Totale: TERMOPILI.

Oltre ai logogrifi acrostici semplici qui sopra accennati si hanno *logogrifi acrostici doppi*, *tripli*, *quadrupli*, ecc.

Negli acrostici doppi, generalmente le prime e le ultime parole di ciascun verso sono le parole parziali del logogrifo; negli acrostici tripli oltre ad

essere velate le prime e le ultime parole di ciascun verso, il verso stesso costituisce un breve enigma che si risolve con una terza parola parziale.

Ecco un esempio di logogrifo agrostico triplo:

4 . . . . fugge innanzi a me il . . . .
6 . . . . , ricordo a ognun gesta . . . . . .
4 . . . . . più non siamo in grande . . . . .
4 . . . . faccio talor genti . . . . . .

6 . . . . . tra i miei cultor più d'un . . . .
7 . . . . . . all'uom talora voglie . . . .
4 . . . . . . cagionar cattivo . . . . .
8 . . . . . da cui provenner le . . . . . .

5 . . . . il volto alla vendetta . . . . . .
7 . . . . sui dirupi l'hai . . . . . .
5 . . . . . non fui, è mia magion l' . . . . . .

7 . . . . . me inospitale t'è . . . . . .
5 . . . . . e gambe non ho come il . . . . . .
14 . . . . antica, finirla un prence ha . . . . .

(GALENO).

Soluzione:

Orso	— Pauroso	— Pastore
Tarpeo	— Rupe	— Romane
Numi	— Ormai	— Onore
Etna	— Scuoter	— Sicane
Musica	— Conto	— Cantore
Argento	— Imparo	— Istrane
Guai	— Usiamo	— Umore
Ungaresi	— Genti	— Gitane
Iroso	— Arcigno	— Aspiro
Caprone	— Montare	— Mirato
Santo	— Empio	— Empiro
Osteria	— Nomar	— Negato
Rospo	— Torso	— Tapiro
PROSCIUGAMENTO	— Opra	— Osato

L'acrostico, come abbiamo veduto nell'esempio sopra riportato, talora si legge dall'alto in basso,

talora anche dal basso in alto. La fattura di un logogrifo acrostico plurimo è cosa ardua, e pochissimi sono oggidì gli enigmografi che si accingono all'aspro lavoro.

Nei logogrifi di questa specie il solutore deve concentrare i suoi sforzi principalmente sulle parole parziali ultime di ciascun verso, le quali, per essere rimate, offrono maggior facilità di soluzione. Ciò vale specialmente per gli acrostici doppi e tripli, ecc., fatti sotto forma di sonetto.

Nel logogrifo acrostico, trovata la 1ª, la 2ª, la 3ª, ecc., parola parziale, le iniziali di queste, pel meccanismo stesso del giuoco, rappresentano la 1ª, la 2ª, la 3ª, ecc., delle lettere che formano il *totale* e, per contro, trovato il *totale*, la 1ª, la 2ª, la 3ª, ecc., delle lettere di questo, costituiscono le iniziali della 1ª, della 2ª, della 3ª, ecc., parola parziale. Nei logogrifi acrostici plurimi, in cui il totale viene formato più volte per mezzo della prima lettera di ciascuna parola parziale, questa corrispondenza è ancora maggiore, inquantochè la iniziale di una parola parziale ci fa conoscere l'iniziale di una o di più altre parole. Esaminando l'esempio sopra riportato, il lettore comprenderà ancor meglio l'importanza di queste osservazioni per la risoluzione di simili giuochi.

Si presentano talvolta anche logogrifi acrostici nei quali ciascuna parola parziale origina a sua volta un nuovo logogrifo acrostico. Giuochi questi di difficile e paziente composizione e che riescono generalmente noiosi nell'esposizione, dovendo quasi necessariamente essere svolti mediante numerosissimi e brevi enigmi di erudizione.

8. **Logogrifo macrologico.** — Nel logogrifo macrologico tanto il *totale*, quanto le combinazioni parziali, si trovano sparse nel componimento senza alcun velo, ed al solutore è detto soltanto il numero delle combinazioni da trovare. In questo giuoco il quale vien presentato molto raramente nelle ru-

briche enigmistiche, non abbiamo voci o forme convenzionali di sorta. Esso si presenta come un componimento poetico qualunque, nel quale si trovano alcune parole formate esclusivamente con lettere appartenenti ad un'altra parola, che è il *totale*. Il solutore in questo giuoco, quando le combinazioni del logogrifo siano molte, dovrà nel corpo del componimento cercare una parola alquanto lunga che contenga possibilmente quelle lettere *t*, *r*, *s*, *p*, che abbiamo veduto esser frequenti nei logogrifi e negli anagrammi. Il logogrifo macrologico, pel suo speciale carattere di indeterminatezza, non si risolve se non trovando il *totale*, cosicchè il solutore dovrà, per ogni parola che gli sembri adatta come totale, fare un esame del giuoco, affine di vedere se vi siano combinazioni tratte da quella parola; del resto la risoluzione di un logogrifo di questo genere non è cosa difficile.

LOGOGRIFO MACROLOGICO.

(14 combinazioni di due lettere e più):

Solutrice gentil, se un trovatore
Fossi, e il liuto e l'estro avessi pronti,
Io canterei d'amore.
E parlerei d'un amoroso dardo;
E di due luci che d'amor son fonti,
E d'un cerulo sguardo.
Ma non riesco il serto del poeta
A fissar sulla fronte, e mi rassegno
A più modesta meta.
D'Edipo le curiose bizzarrie,
Ecco il campo prescelto ove l'ingegno
Va per gradite vie;
Ecco il campo ove trovo il mio diletto
A rendere pensoso, ma per poco,
Del lettore l'aspetto...
E qui ai cortesi che già risoluto
Avran di certo il facile mio giuoco
Mando lieto un saluto.

(GALENO).

Soluzione: SOLUTRICE, se, il liuto, estro, io, luci, cerulo, riesco, serto, curiose, scelto, cortesi, certo, lieto.

9. **Logogrifi sillabici.** — Nel *logogrifo sillabico* il *totale* viene scomposto in sillabe invece che in lettere; le sillabe poi, opportunamente combinate, formano le parole parziali. In questo giuoco ciascuna sillaba viene indicata con un numero, che è quello corrispondente al posto occupato dalla sillaba nel *totale*, oppure con parole relative alle parti del corpo umano, dalla testa ai piedi, sempre allo scopo di indicare il posto occupato da ogni sillaba nell'*intiero*.

Esempio: Ariovisto (*totale*) diviso in sillabe A-rio-vi-sto darebbe: A-rio (1, 2; oppure *testa core*); a-vi (1, 3; oppure *testa ventre*); vi-a (3, 1; oppure *ventre testa*); A-rio-sto (1, 2, 4; oppure *testa core pie'*).

In questa sorta di logogrifi il solutore deve anzitutto vedere di quante sillabe è composto il totale. Un logogrifo con *testa*, *core* e *piede* avrà l'*intiero* di tre sillabe; un logogrifo con *capo*, *core*, *ventre* e *piede* lo avrà di quattro e così via. Trovata una combinazione qualunque, egli dovrà porre le sillabe di questa al posto loro spettante nel totale, e cercare con tale aiuto di risolvere subito questo. Il logogrifo sillabico è una delle forme più facili di giuoco.

Ecco un esempio:

Viva gli *intier*, viva gli *intier* che passano
Fra il *collo-gambe*, *testa-collo-core*,
A cui qualcun *gambe-piè-cor* pur dedica,
Per cui le giovinette ardon d'amore.
È ver che *ventre-piè* talvolta tornano
E il *testa-piè* riportano a brandelli,
È ver che a un *ventre-collo* ognor si trovano
Dalla negra dimora degli avelli.
Ma ciò che monta? Proseguite intrepidi
Sopra il vostro corsier pieni d'ardore,
Ed i poeti entusïasti seguano
A dedicarvi *gambe-piedi-core!*

(Galeno).

Soluzione: Ve-lo-ci-pe-di-sti; lo-di; ve-lo-ci; di-sti-ci; pe-sti; ve-sti; pe-lo.

Vi è inoltre il *logogrifo sillabico a frase*, in cui il *totale*, anzichè essere una parola, è una frase più o meno lunga. Il meccanismo è identico a quello sopra accennato; le sillabe però, essendo sempre parecchie, vengono costantemente indicate mediante numeri, i quali corrispondono al posto occupato dalle stesse sillabe nel *totale*.

Per esempio il verso:

Per me si va nella città dolente

verrebbe indicato, come *totale* di un logogrifo sillabico a frase, nel seguente modo:

1 2 3 4 5—6 7—8 9-10—11
(Per me si va nel-la cit-tà do-len-te)

e le combinazioni me-len-si, la-va-ta, verrebbero indicate nel giuoco rispettivamente con 2-10-3. 6-4-8.

Occorre notare che, talvolta, un verso di un dato numero di sillabe risulta, per ciò che si riferisce al logogrifo, di un numero di sillabe maggiore, non tenendosi conto, per il giuoco, delle elisioni.

Così p. es. il verso endecasillabo seguente verrebbe indicato con numeri sillabici da 1 a 17, così:

Un solo è il mio colore, e il nome un solo
(1 2-3 4 5 6-7 8-9-10 11 12 13-14 15 16-17).

Ecco un esempio di logogrifo sillabico a frase:

O ricordo, o rimpianto amaro e vano
Delle 1-7 insiem trascorse, delle 3-7
2-8 di aprile allor che la tua mano
Io stringea quasi folle dal piacere.
Volgevi appena, 8-2-9, i soavi
Divini sguardi al mio commosso viso,
Io ti offrivo le 4-3 e tu accettavi
Ed al ciel mi rapiva il tuo sorriso.
Passò quel tempo; omai tu sei partita;
Infelice mi 7-3-4 i rimpianti,
E nel mio cuor rimane una ferita
Che 6-11 e fammi aver dogliosi istanti.

Queste 10-7-8 odono sempre i miei
Tristi lamenti, e invan che 11-9 aspetto
Tanto dolor, perchè giammai potrei
Per 1-4 o per amor trovar diletto.
Soffro ed al 5 soffrir non è riparo,
Della gioia passò l'ora fugace,
E solo esclamo in tal momento amaro:
1 2-3-4 5 6-7 8 9 10-11.

(GALENO).

Soluzione: O mi-se-ro mio co-re ti dà pa-ce (o-re, se-re, mi-ti, ti-mi-da, ro-se, re-se-ro, co-ce, pa-re-ti, ce-da, o-ro, mio).

10. **Sciarada logogrifo.** — Taluni dànno tal nome ad una specie di logogrifo il quale differisce dal sillabico solo perchè il totale, invece di essere regolarmente diviso in sillabe per la formazione delle parole parziali, è diviso in parti a capriccio. Mentre col tutto: carena, diviso in sillabe, ca-re-na, potremo formare le parziali ca-na, re-na, re-ca, ecc., con la stessa parola divisa p. es. così: c-ar-en-a potremo formare le parziali c-en-a, c-ar-a, ar-e-a, ecc., ed avremo una sciarada logogrifo. A noi pare che tale giuoco manchi di ogni caratteristica, e non meriti un nome ed un posto speciale in enigmistica.

Poichè l'enigmografo non deve seguire nella divisione del totale alcuna norma, tanto vale che egli indichi le varie parziali col numero delle lettere facendo rientrare questo giuoco nella categoria dei logogrifi semplici. Perchè creare nuovi nomi quando intrinsecamente i giuochi sono identici?

11. **Parole decrescenti.** — Le *parole decrescenti*, a vero dire, non sono che successive decapitazioni. Es. amore, more, ore, re, e, o successive amputazioni. Es. salari, salar, sala, sal, sa, s, pure hanno, come ognun vede, infinita analogia coi logogrifi tanto nel sistema di indicazione delle parole quanto nel metodo di soluzione. Questi giuochi sono del

resto facilissimi, anche perchè poche e oramai quasi tutte conosciute sono le parole che si prestano ad essi.

Ecco due esempi di parole decrescenti per successive decapitazioni ed amputazioni:

Dimmi, Sibilla, tu che tutto sai,
Qual pena è questa che mi strazia il core,
E mi fa trarre dolorosi lai?
— x x x x x!
Dimmi, Sibilla, tu che tutto vedi,
Chi serba in seno tal crudel malore,
Che guarire ne possa, tu lo credi?
— x x x x!
Dimmi, Sibilla, tu che nulla ignori,
Bench'io mi trovi dell'età nel fiore,
Quanto viver potrò fra tai dolori?
— x x x!
Dimmi, Sibilla dall'aperta mente,
Il crudo nume che non dà mercè,
Signore è dunque dell'umana gente?
— x x!
Dimmi, Sibilla, tu cui nulla sfugge,
Potente è desso sovra tutti, se
Al cor dona la gioia e la distrugge?
— x!

(Galeno).

Soluzione: Amore, more, ore, re, è.

Un tale dei filosofi nemico
Tagliò d'un colpo il piede a un savio antico;
Ma come niente fosse il mutilato
Se ne andò via senza compagni allato;
Quei furente la gamba gli tagliò
Ed il savio di luce sfolgorò;
Quei gli staccò con la sua spada il petto
E il savio espresse di sapienza un detto;
Quei gli recise il collo d'un fendente
E il savio allora diventò serpente.

(Galeno).

Soluzione: Solon, solo, sol, so, s.

Giuochi di molto superiori per difficoltà di fattura e di soluzione e per vastità di applicazione sono le *parole decrescenti anagrammate.* In questo giuoco, tolta alla parola originale una lettera, si anagrammano le rimanenti, ottenendo una nuova parola; tolta a questa seconda parola una lettera, con le rimanenti anagrammate si forma una terza parola, e così via. Es. Proverbi, reprobi, porrei, porri, pori, pro, po, o.

Taluni in questo genere di giuochi ritengono di potersi valere per la composizione delle parole parziali anche delle lettere che precedentemente furono scartate cosicchè, per es. dalla parola proverbi, dopo aver tratto la parola reprobi scartando le lettera *v*, formano la voce, poveri, nella quale la *v* ricompare. Questo sistema è a parer nostro errato. Oltre che per esso il giuoco non risponde più al titolo di parola *decrescente* anagrammata si toglie al giuoco stesso la sua fisionomia caratteristica e lo si confonde addirittura col logogrifo.

Le parole decrescenti anagrammate possono, al pari di ogni logogrifo, essere svolte a base grammaticale, a base di enigmi od anche mediante sinonimi.

Ecco due esempi, il primo a base di enigmi, il secondo a base grammaticale:

9. Famosa un tempo, or misera.
8. Per riposar son fatta.
7. Così niun dovrebb'essere.
6. Di calunniata schiatta.
5. In me sta la virtù
   Se di latin sai tu.
4. Ognuno ha i propri, credilo.
3. D'ognun mi dò pensiero.
2. Primo di schiera nobile.
1. Nel dritto sto e nel vero.

(Galeno).

Soluzione: Macedonia, domenica, mendico, medico, medio, modi, Dio, do, o.

Da x x x x x x x x un x x x x x x x partì
Povero in canna e a x x x x x x ne andò
In cerca di fortuna, e giunto lì
Mille sogni dorati accarezzò.
D'America a un parente scrisse un dì
E questi gli rispose: x x x x x un po'.
Onde sopra una x x x x quei salì
E in America lieto si recò.
La, in una figlia d' x x x s'imbattè
Bella, giovane, ricca... e il fatto sta
Che il matrimonio in pochi dì si fè.
Or l'eroe della storia è ricco e x x
In tiro x quattro e spesso entro di sè
Dice: me avventurato in verità!

(Galeno).

Soluzione: Vigevano, giovane, Genova, venga, nave, Eva, va, a.

CAPITOLO V.

Cambi e scambi.

Nei giuochi considerati finora, le varie combinazioni enigmatiche si ebbero sempre valendosi degli elementi contenuti nella parola originaria o totale. Nel gruppo di giuochi che ora ci accingiamo a studiare, le combinazioni enigmatiche si trovano invece cambiando in varî modi qualcuno di quegli elementi, e ricorrendo quindi ad elementi estranei alla parola originaria. Questo gruppo di giuochi che offre un'impronta veramente caratteristica è relativamente di recente invenzione ed è infatti naturale che l'enigmofilo, solo dopo aver tratto da una parola tutti i giuochi di cui essa era suscettibile senza variarla nella sua costituzione, abbia ricorso a cambiarne in parte l'aspetto per trarne forme novelle di giuochi.

I cambi possono classificarsi in *cambi di lettere, cambi di sillabe*, *cambi di accenti*, *cambi di desinenza*. Di questi giuochi parleremo diffusamente non escludendo però che altre forme di cambi possano venire escogitate, le quali ad ogni modo, sia nella struttura sia nel metodo di soluzione, non potrebbero presentare grande differenza dalle forme tipiche finora trovate.

1. **Cambi di lettere.** — Moltissime sono le parole dalle quali, con la sostituzione di una lettera ad un'altra, si ottengono nuove parole. Il giuoco nel quale si dà ad indovinare tale trasformazione di-

cesi cambio di lettera e, con maggiore precisione, *cambio di consonante* o *cambio di vocale* a seconda che consonanti o vocali siano le lettere cambiate. Così: in*s*ulto, in*d*ulto, rappresenta un cambio di consonante; p*a*la, p*e*la, p*i*la, ecc., un cambio di vocale. La indicazione generica: *cambio di lettera*, deve essere adoperata a significare che una consonante venne cambiata in vocale o viceversa. Es. a*u*ra, a*t*ra.

È da notare come il cambio di una consonante doppia, es.: a*cc*etto, a*ll*etto, a*ss*etto, a*ff*etto, ecc., venga generalmente indicato con lo stesso nome di cambio di consonante, e persino con tal nome vengano chiamati cambi di due consonanti uguali, ma separate, della stessa parola, es. *z*an*z*ara, *f*an*f*ara. Desiderosi della più scrupolosa chiarezza ed esattezza in ciò che riguarda la nomenclatura enigmistica, noi vorremmo che tali giuochi si dicessero nel primo caso *cambi di consonante doppia*, e nel secondo *cambi di consonanti.*

Per indicare nei cambi le parole da indovinare, quando il giuoco sia esposto col sistema grammaticale, si adoperano puntini e altri segni tipografici nel numero dovuto, come per gli anagrammi, oppure le voci *coll' s*, *col d*,... *coll' a*, *coll' e*...; qualora invece il giuoco sia presentato in forma enigmatica propriamente detta, le varie parole sono rappresentate da altrettanti enigmi.

Tanto il cambio di vocale quanto il cambio di consonante è bene siano completi, cioè considerino tutte le varie parole che si possono formare sostituendo ad una data lettera le altre dell'alfabeto. Così il cambio di consonante *l*esto, *c*esto non sarebbe completo quando non si aggiungessero le parole *m*esto, *r*esto, *t*esto, *p*esto, *d*esto, *s*esto; soltanto in casi eccezionali i cambi incompleti possono dirsi enigmisticamente belli.

Ecco alcuni esempi dei giuochi suddetti:

CAMBIO DI VOCALE.

Bruto, allorchè de' tuoi figlioli il giovane
Capo cadde reciso,
Tu lo guardasti, è fama, e non un muscolo
Piegossi del tuo viso.
Ma xxxxxxxxxxx in cor credo xxxxxxxxxxx
Tu rimanessi allora;
Erano rei, tradito avean la patria ..
Ma t' eran figli ancora!

(GALENO).

Soluzione: Impassibile, impossibile.

CAMBIO DI CONSONANTE.

Invano per vie rette, o per vie xxxxx
Degli umani alla xxxxx
Tenti sfuggir; la xxxxx
Entra pur della xxxxx
Entro le aurate xxxxx,
Il ricco abbatte e il xxxxx,
Ed è, certa e fatale,
L' unica legge che per tutti è uguale!

(GALENO).

Soluzione: Torte, sorte, morte, corte, porte, forte.

CAMBIO DI LETTERA

Ho portamento nobile
E venerando aspetto;
Ma se maligno zeffiro
Mi soffia dentro al petto,
Sol che una certa lettera
Riesca a rovesciar,
Gramo e meschin d' un subito
Può farmi diventar.

(GALENO).

Soluzione: Augusto, angusto.

Furono anche pubblicati i *cambi successivi di lettera* nei quali ad una parola si cambiano l'una dopo l'altra tutte le lettere che la compongono ottenendosi ad ogni cambio una nuova parola. Questo giuoco non è, come ben si comprende, capace di molto larga applicazione.

Ecco un esempio:

Sognai; cadeano le diverse lettere
D' una parola l' una all'altra appresso,
Ed altre ne apparivano
Al loco istesso.
Ed in quel turbinio mille si offrivano
Quadri ammirandi all'offuscata mente;
E d' essi ancor l' immagine
Mi sta presente.
Te vidi, in prima, in seno all'alma Venere
Brillar misterïoso,
Te vidi in seno alla romana vergine
Presso al novello sposo.
Poi la scena cambiò: in una squallida
Plaga pascean gli armenti,
E levavano al ciel le braccia i ruderi
Di cento monumenti.
Più tardi, ahimè, necessità prosaica
Di questa vita grama,
Tu mi apparisti, te che il ricco e il povero
Con pari ardore brama.
Che vidi poi? Passa un guerriero rapido,
Dalla pugna s' invola;
Ma sul nemico vieppiumai terribile
La sua saetta vola.
Quindi sorgere vidi un marmo candido
Che al cigno desta invidia,
Onde trassero un dì le nude Veneri
E Prassitele e Fidia.
Anche il marmo sparì: rimase un misero
Dispregiato e reietto,
A dimostrar quanta nequizia gli uomini
Racchiudano nel petto!

(GALENO).

Soluzione: Cesto, *p*esto, p*a*sto, par*t*o, par*i*o, pari*a*.

Una forma speciale di cambio di lettera è il *cambio di genere*; in questo giuoco, oltre alla variazione della lettera finale, secondo le regole grammaticali sulla formazione del femminile, abbiamo un vero cambiamento nel genere della parola, per cui se trattasi, come quasi sempre accade, di un sostantivo, anche l'articolo viene variato, esempio: il ballo, la balla; il porto, la porta. Anzi la variazione nel genere è così importante che talvolta basta da essa sola a formare il giuoco senza che siavi un cambio nella lettera finale. Esempio: il Lama, la lama. Ecco un esempio per ambedue le specie di questo giuoco:

Allor che oscuro è l'aere,
Che minaccioso è il cielo,
Nè delle stelle scorgesi
Il pallido chiaror,
Delle profonde tenebre
Io squarcio il denso velo,
E la mia vita effimera
È vita di splendor.

In seno al flutto instabile
Io porto l'ampia mole;
Spavento, eppure intrepido
V' ha chi vien contro a me;
Dal navicello fragile
Colpire egli mi vuole,
E trar dal corpo esanime
Dell'ardir suo mercè.

(GALENO).

Soluzione: Il baleno, la balena.

Sto in cielo e ti ricordo questa terra.
Sto in questa terra e ti ricordo il ciel.

(GALENO).

Soluzione: Il pianeta, la pianeta.

2. **Cambio di sillaba**. — Quando in una parola, sostituendo ad una sillaba un'altra, si origina un'altra parola, abbiamo il *cambio di sillaba*. Esempio: can-to-re, pit-to-re; ovvero can-no-ne, can-to-ne. Questo giuoco è come si vede troppo libero, e di esso non siamo quindi caldi fautori; comprendiamo la sostituzione di una lettera ad un'altra poichè in tal caso le parole che risultano dal cambio conservano una grandissima somiglianza di forma, la quale aiuta il solutore, ma ci sembra che cambiare una intiera sillaba, sia snaturare troppo una parola per sottoporla alla possibilità di crearvi un giuoco. Difatti tale cambio di sillaba, pur prestandosi a numerosissimi giuochi, è pochissimo usato.

3. **Cambi di accento**. — I cambi di accento possono riguardare la qualità dell'accento o la posizione di esso.

Il giuoco formato su due parole tra le quali esista soltanto differenza nella qualità dell'accento che cade su di una vocale, ossia nel suono largo o stretto dato alla vocale stessa, dicesi *cambio di accento*; esempio: pèsca (frutto): pésca (arte o azione del pescare).

Il giuoco invece formato su due o più parole del tutto uguali, in cui però l'accento tonico cada sopra sillaba diversa, dicesi *posposizione* o meglio *trasposizione di accento*; esempio: cómpito, compíto, compitò.

Questi giuochi possono anch'essi venir presentati nelle forme di cui abbiamo ripetutamente parlato: enigmatica, grammaticale o a sinonimi, nè occorrono a loro riguardo osservazioni di sorta, solo è bene notare che il *cambio di accento* non può verificarsi che sulle vocali *e* ed *o*, le sole della nostra lingua che abbiano due suoni.

Ed ecco alcuni esempi:

CAMBIO D'ACCENTO.

Tra i monti, sovra l'ardue
Rupi mi assido altiera,
Sollevo al cielo impavida
La fronte mia severa,
Pronta a punir l'orgoglio
Di chi sfidarmi osò.
Di forza quasi simbolo,
Forti racchiudo in seno;
Essi di me si valgono,
Di lor mi valgo appieno,
E i fasti miei l' istoria
Sovente registrò.
Ma se il mio accento vedesi
Da grave fatto acuto,
L'essenza mia e l' immagine
In un istante io muto;
La forza mia, la gloria,
Tutto vedrai sparir.
Ecco, in mani femminee
Io mi nascondo umile,
E ad ogni cor belligero
Rassembro oggetto vile,
Nè val che Achille ed Ercole
M'abbian trattato un dì.

(Galeno).

Soluzione: La ròcca, la rócca.

POSPOSIZIONE D'ACCENTO.

Come la pillola
Viene dorata
Affin che al pargolo
Sia meno ingrata,
Così con abili
Parole ascondo
Ciò ch' è spiacevole
Ed anche immondo.

Ma di una sillaba
Sposta l'accento...
Nome di femmina,
Ecco, divento.

(Galeno).

Soluzione: Eufemía, Eufèmia.

Pianta che mai dal sol x x x x x riceve,
A x x x x x esposta, deperisce in breve.

(Galeno).

Soluzione: bácio, bacío.

4. **Cambi di desinenza.** — Con questo nome generico intendiamo di indicare quei giuochi costituiti di parole dalle quali, mercè l'applicazione di speciali desinenze, derivano altre parole. Questi giuochi vengono con molta esattezza chiamati anche *falsi derivati* e si distinguono in *falsi accrescitivi*, *falsi diminutivi*, *falsi vezzeggiativi*, *falsi peggiorativi*, a seconda che le desinenze applicate alla parola originaria o normale siano quelle degli accrescitivi (*one*), dei diminutivi o vezzeggiativi (*ino*, *etto*, *uccio*, *uzzo*, *ello*, *olo*), o dei peggiorativi (*accio*, *astro*).

Anche in questi giuochi le parole vengono date ad indovinare mediante enigmi, ovvero sono inserite nel giuoco valendosi di puntini quante sono le lettere che le compongono, ovvero indicate mediante le voci *normale*, *piccino*. *maggiore*, *peggiore* e simili. Anche qui può essere adcperata la forma a sinonimi badando di far conoscere al solutore quale è il sinonimo della parola normale e quale quello della derivata.

Nei falsi derivati devesi mantenere il genere ed il numero della parola originaria, così da paglia non potrebbesi derivare il falso peggiorativo pagliaccio il quale racchiuderebbe in se, oltre ad un falso derivato, anche un cambio di genere. Così vasto è il campo enigmistico che davvero non occorrono siffatte illogiche licenze.

In tutti questi giuochi il solutore deve a preferenza rivolgere la sua attenzione alla ricerca della parola derivata, della quale essendo nota la parte finale (*one*, *ino*, *etto*, *uzzo*, ecc. secondo i casi) la risoluzione è generalmente più facile.

Presentiamo alcuni esempi di falsi derivati.

FALSO DIMINUTIVO.

Che il *normal* sia più grosso del *piccino*
È cosa questa che comprende ognuno;
Ma poi comincio a perdere il latino
Se l'altre relazioni osservo e aduno.
I *piccoli* al *normal* stanno vicino
E sono in cento e mille addosso ad uno,
E mangiano su quel sera e mattino
Mentre il *normale* se ne sta digiuno.
Cerca il *normale* di tenerli a freno,
Ed al supplizio li condanna invano
E ricondanna, cento volte almeno.
Eppur non l'odia, e, vedi caso strano,
Il mio *normale* è ognor di stizza pieno
Quando un *piccino* se ne va lontano.

(GALENO).

Soluzione: Capo, capello.

FALSO ACCRESCITIVO.

Legioni di deboli
Assaltan chi è forte;
Le membra ne scuotono
Lo spingono a morte.
Le perfide insidie
Ei vincer non può;
Trionfano i piccoli,
La morte passò.
Del cielo la furia
Tremenda si scioglie,
S'abbatte, terribile,
Su misere spoglie.
La possa dei Superi
Chi vincere può?
I forti trionfano,
La morte passò.

(GALENO).

Soluzione: Il tifo, il tifone (vento impetuoso).

FALSO VEZZEGGIATIVO.

Dolce *normale*, dolce *piccino*,
Posate entrambi su questo cor;
Quando mi siete, cari, vicino,
Oblia quest'alma ogni dolor.
D'un sogno effimero che ratto sparve
Tu sol mi resti, gaio *piccin;*
Pur non vi curo, dorate larve,
Se tu, *normale*, mi sei vicin.
Resta, *normale*... Fra le tue braccia
Mi sia concesso morire almen,
Con la tua faccia sulla mia faccia
Ed il *piccino* stretto al mio sen.

(GALENO).

Soluzione: Mamma, mámmola.

FALSO PEGGIORATIVO.

Tanto il *normale* mio quanto il *peggiore*
Ruina e danno annunciano all'aspetto;
Il primo, della guerra nel furore,
L'altro, allorchè da irato labbro è detto.
Pure il *normale* esser ben può fattore
Di civili conquiste e di diletto,
E quelle forze che rinserra in core
Spesso fur vôlte a grande e degno obbietto.
Ma il *peggiore* non mai; d'ira e vendetta
Egli è l'araldo, e torvo guata, e anelo,
Che giunga sovra altrui la sua saetta.
Vero è che spesso il velenoso telo
Non giunge là dove perfidia il getta,
Chè par lo sventi e lo distolga il cielo!

(GALENO).

Soluzione: Mina, minaccia.

5. **Scambi**. — Quasi tutti gli enigmofili dànno indifferentemente il nome di *cambi* o quello di *scambi* ai giuochi più sopra accennati. Una esatta nomenclatura però deve riservare il nome di *scambio* a

certi giuochi speciali in cui effettivamente si ha lo scambio fra di loro di lettere o di sillabe appartenenti a parole diverse.

Mentre, p. es., il giuoco sulle parole p-ena, c-ena può giustamente chiamarsi cambio di consonante, perchè in esso non si verifica altro che la sostituzione di una consonante ad un'altra consonante, il giuoco sulle parole c-ena, p-ollo, p-ena, c-ollo, sarebbe uno scambio di consonanti inquantochè le consonanti *c* e *p* scambiatesi nelle due parole cena e pollo dànno origine alle altre due parole pena e collo.

Come si comprende facilmente si possono avere scambi di vocale, di consonante, di lettera, di accento, di sillaba, di radicale, di desinenza.

Il sistema di indicazione di questo giuoco non differisce in generale da quello accennato per i cambi, talvolta però gli scambi si prestano ad una esposizione più bizzarra e più originale come nel seguente esempio:

SCAMBIO DI SILLABA.

Nell'ampia magione tra canti, tra feste,
Tra il vivido olezzo dei fiori d'april,
Tuttora vestita di candida veste
Commossa sedeva la sposa gentil.
Mirava felice il gaio convegno,
Mirava amorosa lo sposo fedel,
E lagrime dolci, malgrado il ritegno,
All'occhio profondo facevano vel.
Ahimè che d'Averno maligna una fata
Con guardo d'invidia mirò tal gioir,
E lei che ciascuno diceva beata
Coll'ira sua folle giurò di colpir.
A ciò che la bella rendeva contenta
La sillaba prima la fata scambiò...
Ed ecco una belva scagliarsi violenta,
Che a terra lo sposo tra il sangue gittò!

(Galeno).

Soluzione: fe-stino.
ma-rito.
ma-stino.
fe-rito.

6. **Inversione di frase.** — Questo giuoco si ha quando, facendo del soggetto di una frase il complemento e del complemento il soggetto, veniamo a costituire una nuova frase con senso diverso dalla prima. Esempio: il re della foresta, la foresta del re; la caccia al marito, il marito alla caccia.

Questa specie di giuoco, veramente bello e caratteristico, viene talvolta presentato col titolo di cambio di parola, titolo questo a nostro parere inesatto inquantochè il giuoco non si fonda minimamente sul posto diverso che occupa una parola nella frase, ma sulle diverse funzioni grammaticali della parola stessa nella frase; se noi invece di dire: il re della foresta, diciamo: della foresta il re; abbiamo fatto uno scambio di parola, ma non abbiamo creato una frase diversa e quindi non abbiamo costituito il giuoco.

Se bene si osserva, quasi sempre in questo giuoco ci valiamo di un doppio senso che una delle parole acquista a seconda che venga adoperata come soggetto o come complemento, e spesso una delle frasi ha un senso traslato o proverbiale sul quale principalmente si fonda il giuoco; il re adombrato nella frase « il re della foresta » è tutt'altri che il re della frase « la foresta del re »; la caccia a cui si accenna nella frase « la caccia al marito » è ben altra caccia di quella a cui si allude nella frase « il marito alla caccia »; così in quasi tutti gli altri casi: il filo del discorso, il discorso del filo; le camelie della signora, la signora delle camelie; talvolta il doppio senso è chiarissimo come in « la serva del prete, il prete della serva » dove la parola prete è usata in senso di sacerdote prima, in senso di scaldaletto poi.

Anche questo giuoco può essere espresso mediante perifrasi enigmatiche, ovvero mediante puntini in corrispondenza delle parole e delle lettere di ambedue le frasi, o anche mediante le parole *primo* e *secondo* sostituite alle due frasi. Questo ultimo sistema che rende il giuoco di più difficile soluzione può ado-

perarsi soltanto quando dal contesto del componimento apparisca abbastanza chiaro il concetto delle due frasi da risolvere.

Ecco due esempi di tali giuochi esposti con sistema diverso:

Amor, spezzati i vincoli
Che ipocrisia foggiava,
Te chiamò, biondo pargolo,
Su questa terra prava.

E tu, obbedendo, il vivido
Sguardo volgesti attorno,
Appena lo ferirono
I rai del primo giorno.

Ma invan cercasti il tenero
Gaio materno riso,
Invan del padre al bacio
Roseo porgesti il viso.

Su te non si fissarono
Che diffidenti sguardi,
Non ti ferìr l'orecchio
Che motti aspri, beffardi.

Ah! perchè mai? Condannino
Gli uomini in lor desio
Chi libero sacrifica
Al più possente Iddio;

Ma su te, biondo pargolo
Che ignori ogni peccato,
Perche fanno discendere
Lo sprezzo lor spietato?

Perchè te voglion vittima
O pargolo innocente?
Forse è *primier*, se un angelo
Quale tu sei è *seguente?*

(Galeno).

Soluzione: la colpa del figlio, il figlio della colpa.

Conosco un usuraio il qual si piglia
Il duecento per cento e forse più,
Ladro e bigotto in casa t'arronciglia,
Poi corre in chiesa ad implorar Gesù.

La chiesa gli promette il ben futuro,
La casa gli provvede l'attual,
Ed ei pensa così, lieto e sicuro,
All'anima ed al corpo in modo ugual.

Or son due giorni, di cotal flagello
Fui costretto l'ausilio ad implorar;
Salii le scale dell'odioso ostello
Come vittima vien tratta all'altar.

Ma la fantesca, a cui mesto e contrito
Chiesi che mi volesse annunzïar,
Disse: xx xxxxxxx xxxxx xxxx è uscito
xx xxxx xxx xxxxxxx a visitar!

(Galeno).

Soluzione: Il signore della casa, la casa del signore.

———

CAPITOLO VI.

Giuochi geometrici.

Nelle forme di giuochi che abbiamo esposto sinora, si è sempre avuta una parola (*totale*) che mediante suddivisioni, posposizioni di lettere, cambi, ecc., dava origine ad altre parole. Veniamo ora a parlare di alcuni giuochi, basati su tutt'altro principio, nei quali più parole, disposte in un certo modo armonico, danno luogo, seguendo certe linee o direzioni stabilite, alla ripetizione delle parole stesse o alla combinazione di parole nuove. Di questi giuochi, che ben furono detti *geometrici*, abbiamo una varietà grandissima, e si può dire che se ne possono costruire secondo qualsiasi figura geometrica più o meno regolare, ed anche secondo figure bizzarre escogitate dall'enigmografo. Non stimiamo perciò necessario di passare in rassegna tutti i numerosissimi giuochi di forma geometrica fin qui presentati; il lavoro sarebbe faticoso per noi e senza utilità pel lettore. Miglior consiglio ci sembra quello di indicare i caratteri essenziali di simili giuochi, le forme di svolgimento che tali giuochi permettono ed il sistema di indicazione generalmente usato per essi, limitandoci poi a trattare specialmente di quelle forme di giuochi geometrici che più comunemente si presentano nei periodici e nelle rubriche di carattere enigmistico e dalle quali tutte le altre discendono.

In generale possiamo dire che i giuochi geometrici sono costituiti da più parole di uguale o diverso numero di lettere, le quali, collocate orizzontalmente in un dato ordine e in modo che le lettere di ciascuna parola siano regolarmente e ad uguale intervallo poste sotto le lettere della parola superiore, formano più o meno esattamente una data figura. In questa figura leggendo lungo certe determinate linee orizzontali, oblique, spezzate, circolari, ecc. si hanno altre parole uguali o diverse dalle orizzontali già date.

Ognun comprende da questa definizione quanto vasto sia il campo dei giuochi geometrici e come sia necessario, nella maggior parte dei casi, di presentare al solutore un diagramma del giuoco, il quale ne indichi graficamente la forma e segni con esattezza l'ordine delle varie parole orizzontali ed il posto che ogni lettera deve occupare affine di produrre le combinazioni derivate.

Nei giuochi geometrici le parole che costituiscono la parte enigmatica sono, come si comprende, molte; nè riesce facile di incastrarle in un giuoco di forma grammaticale; quindi è che quasi sempre i giuochi geometrici vengono svolti mediante enigmi di erudizione i quali si seguono nell'ordine stesso che le varie parole a cui essi enigmi si riferiscono hanno nella figura geometrica. Non mancano però esempi di svolgimento a soggetto, ed in tal caso, poichè troppo difficile cosa sarebbe per l'enigmografo l'inserire nel componimento le diverse parole nell'ordine che esse hanno nella figura, si ricorre ai termini convenzionali *primo*, *secondo*, *terzo*, ecc., ovvero ad altre annotazioni per far comprendere al solutore quale sia il posto che ciascuna parola deve occupare nella figura data. La ricerca delle singole parole che formano i giuochi geometrici è soggetta interamente a quelle regole logiche che già abbiamo accennate parlando delle due forme enigmatica e grammaticale in cui ogni giuoco può presentarsi; però nei giuochi

geometrici noi abbiamo inoltre, mercè il diagramma, la conoscenza del numero delle lettere di cui ogni parola da trovare è composta e del posto che essa deve occupare nella soluzione. Oltre a ciò dobbiamo ricordare che dopo aver trovate le parole orizzontali e dopo averle debitamente collocate debbono risultarne nuove combinazioni; possiamo quindi ritenere che nei giuochi geometrici ogni parola trovata contiene in sè qualche elemento per risolvere le altre. Di questa concatenazione il solutore deve trarre il maggior profitto ed in ciò la paziente pratica gli sarà maestra sovrana.

1. **Parole a quadrato e parole ad angolo.** — La forma tipica dei giuochi geometrici è data dalle *parole a quadrato*; ma qui occorre soggiungere che il vero giuoco di questo nome, del quale si hanno pochissimi esempi in latino, è quasi impossibile a farsi nella nostra lingua. Uno dei più noti esempi di parole a quadrato in latino è il seguente:

s a t o r
a r e p o
t e n e t
o p e r a
r o t a s

in cui ciascuna delle cinque parole si legge quattro volte, nelle diverse direzioni dei lati del quadrato. Affinchè questo giuoco sia possibile, occorre fra l'altro che tutte le parole orizzontali siano dei bifronti e siccome nella nostra lingua i bifronti non abbondano, le parole a quadrato riescono di scarsa applicazione. Spesso invece vediamo battezzate come parole a quadrato *parole ad angolo*, in cui le varie parole del giuoco si leggono due volte, orizzontalmente e verticalmente avvertendo che la prima orizzontale corrisponde alla prima verticale, la seconda orizzontale alla seconda verticale e così via di seguito come nel seguente esempio:

r o m a
o n o r
m o c a
a r a r

Per le parole a quadrato, come pure per le parole ad angolo non occorre diagramma, bastando il titolo del giuoco ad evitare ogni confusione.

Ecco due esempi di parole ad angolo, il primo esposto in forma enigmatica in senso stretto, il secondo in forma grammaticale.

Primo, il sentier del *due* sparso è di *terzo*
Ond'io t'amo, *primiero* e non ischerzo;
Ma il *fin* del tempio d'Imeneo è sassoso,
T'amo quindi, o *primier*, ma non ti sposo!

(GALENO).

Soluzione: c a r a
a m o r
r o s e
a r e a

— Più ti avvicini a lui, più sta lontano.
— Convien farlo di cose e di persone.
— Destano in ogni cor compassïone.
— Viaggia su e giù di tasca in mano.
— Quanto il pomo fe' Paride famoso.
— In ciel lo vedi errar senza riposo.

(GALENO).

Soluzione: r e m o t o
e p u r a r
m u t i l i
o r i o l o
t a l l o n
o r i o n e

Quanto alla soluzione delle parole ad angolo faremo osservare, in aggiunta a quanto abbiamo già detto parlando in generale dei giuochi geometrici, che il numero delle lettere di cui ciascuna parola è

formata, è sempre uguale al numero delle parole che formano il quadrato e che l'ultima delle parole che formano il giuoco, essendo costituita dalle lettere finali di tutte le altre parole, non può comporsi che di vocali e di qualcuna delle consonanti *l*, *m*, *n*, *r*.

Esempio:

s l e a l
l a r v e
e r g e r
a v e a n
l e r n a

Conviene però notare che tale regola non può strettamente applicarsi quando nella parola angolare vi siano dei nomi geografici o storici stranieri, i quali possono terminare anche con consonanti che non sono quelle sopra indicate.

Esempio:

o s m a n
s a a r a
m a r e b
a r e n a
n a b a b

Molto simili al giuoco precedente sono le *parole sillabate ad angolo* le quali si dispongono anch'esse in quadrato ma non già lettera sotto lettera sibbene sillaba sotto sillaba e quindi sillaba per sillaba si ha la corrispondenza tra la lettura orizzontale e quella verticale.

Esempio:

ca-val-la
val-let-to
la-to-re

Ecco un esempio di tal giuoco:

Quel Gianni è un giovinastro dei peggiori
E mi par destinato a trista fine,
Tra oziosi sempre e tra scialacquatori
Le bettole spazzando e le cantine.

Nè rispetta dei buoni genitori
I detti savi ed il canuto crine,
Ma coi trascorsi suoi, coi mille errori,
La vita loro semina di spine.
Dice qualcun - cattiva educazione! -
Ma che fanno i consigli e le preghiere
Quando v'è sì cattiva inclinazione?
Ed io lo compatisco il loro male,
Poveri babbo e mamma, perchè avere
Un *secondo* sì *primo* è un gran *finale!*

(GALENO).

Soluzione: per-fi-do
fi-glio-lo
do-lo-re

2. **Parole a croce, a rombo, a diagonale, a stella, a lettere, a numeri,** ecc. — Tutti questi giuochi, diretti discendenti delle parole ad angolo, hanno una base che può dirsi identica. Nelle *parole a croce,* più parole dello stesso numero di lettere (e sempre in numero dispari) sono poste l'una sotto l'altra formando un quadrato, nel quale le lettere mediane delle varie parole riproducono la parola di mezzo orizzontale ovvero danno un'altra parola.

Esempio:

l	e	P	r	e
t	r	O	n	o
P	O	R	T	A
g	a	T	t	o
g	r	A	n	o

g	e	M	m	a
l	e	A	l	e
S	E	R	T	O
a	s	T	r	o
e	d	E	r	a

Si hanno le *parole a croce anagrammata* quando, dopo avere anagrammata ciascuna delle voci che formano una parola a croce, i singoli anagrammi posti l'uno sotto l'altro, vengono a costituire una nuova parola a croce. È questo un giuoco di difficile fattura e perciò abbastanza raro nelle riviste e nelle rubriche enigmistiche.

Col nome di *parole a rombo* taluni designano un giuoco che differisce dalla *parola a croce* in quanto le parole orizzontali vanno crescendo in numero di lettere e poi decrescendo dando così alla figura l'aspetto di un rombo.

Esempio :

```
      A
    i M o
  A M O R E
    e R a
      E
```

Altri intendono un giuoco in cui più parole orizzontali, poste in quadrato, danno origine all'interno del quadrato stesso a quattro parole oblique che formano una sorta di rombo.

Es.

```
s e t E r i a
t e N e N t e
v E n e r E a
A m e r i c A
p E r i n E o
i n N a N z i
m e n E n i o
```

dove i quattro lati del rombo darebbero la parola Enea.

Nelle *parole a diagonali* si hanno parecchie parole disposte l'una sotto l'altra come nelle parole ad angolo, in modo però che le lettere, le quali si trovano nella linea delle due diagonali del quadrato, costituiscano nuove parole.

Es.

```
M a r t E
p A e S e
c o R t e
s E r I e
S a s s O
```

Qui le parole Mario e Serse costituirebbero le *diagonali*.

Nella *parola a stella* si hanno varie parole disposte l'una sotto l'altra in modo armonico, così da formare una stella a sei punte.

Es.

a
l a
a l a r i c o
a r a t o r
i t a c a
c o c i t o
o r a t o r e
o r
e

Come si vede dalla figura, le parole debbono avere sempre il seguente numero di lettere dall'alto in basso 1. 2. 7. 6. 5. 6. 7. 2. 1. Debbono inoltre essere tali da leggersi ripetute obliquamente da sinistra verso destra.

I giuochi indicati col nome di *parole a lettere*, *parole a numeri*, sono costituiti da più parole poste l'una sotto l'altra in modo da formare un quadrato od un rettangolo di lettere. In questo quadrato o rettangolo, alcune lettere, che si trovano disposte in modo da raffigurare più o meno esattamente una lettera od un numero, costituiscono una parola, che nel giuoco vien detta *totale*, oppure viene indicata col nome della lettera o del numero che essa rappresenta.

Es.: (Parola a **C**).

u **M I L** e
E m u l **A**
N e r e o
T r o n o
A m o r e
Z a n n **E**
r **I O N** e

Es.: (Parola ad **8**).

a **C R** e
I e n **E**
N a r **V**
i **G E** a
E l a **T**
G e l **O**
s **I R** e

In questi esempi la lettera C ed il numero 8 ossia i *totali* dei due giuochi sarebbero, pel primo la parola: alimentazione e per il secondo la parola: Vercingetorige.

Crediamo inutile di parlare delle parole a *triangoli*, a *esagoni*, a *ottagoni*, a *croci ghiribizzose*, a *doppio triangolo*, a *clepsidra*, ad *àncora*, e chi più ne vuol ne metta. Sono tutti giuochi basati su principî identici, e al solutore basterà conoscerne il diagramma per poterne affrontare la spiegazione basandosi su quanto abbiamo detto per gli altri giuochi geometrici.

Per ultimo ecco qualche esempio di giuochi geometrici:

PAROLE A DIAGONALI.

— Austriaci abitanti.
— Un italo borgo.
— In Grecia ebbe vanti.
— In Grecia pur sorgo.
— Città messicana.
— Io sto in Algeria.
— Francese e italiana
Tal sorte è la mia.

Or perchè il giuoco meriti,
Da parte tua, interesse,
Convien che sian geografiche
Le diagonali anch'esse;
Trova dunque in Italia
La *prima diagonale*,
L'*altra* vedrai lì prossima
Di fama universale.

(GALENO).

Soluzione:

S l o v e n **I**
r **I** p a l **D** a
a r **C** a **D** i a
c o r **I** n t o
m o **R** e **L** i a
c **A** b i l **I** a
C o r s i c **A**

Diagonali: Sicilia, Cariddi.

PAROLE A STELLA.

Mentre (5) l'agricoltor s'affanna
Sul campicel che un' (4) misura,
E per picciol guadagno si condanna
Ad una vita travagliata e dura,
L' (3) piomba con rapace mano
Di tai fatiche sullo scarso frutto,
E al suo cospetto ogni lamento è vano,
(2) pur la messe il cielo abbia distrutto.
E così noi vediamo il contadino
(8) in (6) a meno ingrata terra,
E nostra fama e il bel nome latino
Fatto segno a disprezzo e ad aspra guerra.
Oh! non ci lamentiam se di (7)
Sature sono le officine (1) (9) campi,
Se perverse teorie trovan favori,
Se fosco l'orizzonte manda lampi!

(GALENO).

Soluzione:

```
1          e
2         s e
3   c s a t t o r
4    e t t a r a
5     t a p i n
6    o r i n c i
7   r a n c o r i
8         i r
9          i
```

PAROLE A LETTERA (lettera A).

```
1    . . . . * . . . .
2    . . . * . * . . .
3-4  . . * * * * * . .
5    . * . . . . . * .
6    * . . . . . . . *
```

1 Il moderno artiglier più non l'adopera.
2 In noi tu vedi e bovi, e capre e ovini.
3 Tale non dovrebb'essere alcun'opera.
5 Scendon d'inverno alla città, piccini.
6 Se non fosser costoro, o che sventura
Per chi brama ogni giorno la lettura.

Lettera A:

Eroe de' nostri tempi, a cui dal ciel fu dato
Il coraggio d'un 4, l'alma d'un Cincinnato.

(GALENO).

Soluzione:

c o l u **B** r i n a
r u m **I** n **A** n t i
i r **REGOL** a r
s **A** v o i a r **D** i
G i o r n a l a **I**

Lettera A: Garibaldi.

PAROLE A LETTERA (lettera C).

Come privo dell'*un* muor l'animale,
Come senz'olio non può star *secondo*,
Nè cantante può star senza *finale*,
Nè, del *sei* privo, v'è poeta al mondo;
Come re senza *cinque* nulla vale,
E senza *tre* l'amor non è giocondo;
Tal, se il *quattro* illibato ognor non sia
Niuna virtù dell'uomo è in compagnia.
Ben lo mostrò l'*intiero* (lettera C) che da forte
Per il *quattro* andò incontro a orrenda morte,
E degli amici resistè ai consigli,
Della sposa alle lagrime e dei figli.

(GALENO).

Soluzione:

1 v **I** **T** **T** o
2 **L** a m p **A**
3 **I** m e n e
4 **O** n o r e
5 **R** e g n o
6 **E** s t r **O**
7 u **G** **O** **L** a

Lettera C: Attilio Regolo.

———

CAPITOLO VII.

Bizzarrie e giuochi vari.

1. **Bizzarrie.** — La definizione della bizzarria non può darsi che per via di esclusione. Essa è difatti un giuoco enigmatico che non corrisponde a nessun altro, pure partecipando della natura di due o più giuochi. Col perfezionamento della nomenclatura enigmistica, il campo delle bizzarrie andò ognor più restringendosi; chi, or sono venti anni, avesse fatto un giuoco colle parole: PRE-po-TE-nte, PRE-TE, ponte, lo avrebbe intitolato bizzarria; oggi quel giuoco è precisato sotto il nome di sciarada alterna. Prima che con recente nomenclatura si definissero i falsi accrescitivi, i falsi diminutivi, ecc., i giuochi corrispondenti si sarebbero indicati come bizzarrie.

Quasi sempre la bizzarria è un giuoco che per una piccola particolarità si allontana da un altro giuoco ben definito, quale la sciarada, l'incastro, l'anagramma, ecc. Molto sovente, difatti, la bizzarria consiste nella diversa separazione di due o più parole, es.: la medicina, lame di Cina; l'isola, lì sola; è rafano, era Fano; questa specie di bizzarrie, suscettibile di molte applicazioni, potrebbe benissimo definirsi col nome di *sciarada bizzarra.* Talune volte la bizzarria è formata in base alla ripetizione di una o più lettere di una data parola, es.: poltrona, in cui, ripetendo le lettere po, si ha la frase popol tron a; talvolta mediante l'incastro non di una lettera, chè allora si avrebbe la zeppa letterale, ma di

due o più lettere che non costituiscono parola, es.: chicchera, chi-a-cch-i-cra; talvolta la bizzarria non è che un anagramma, nel quale però si è sostituita, in una combinazione, una lettera ad un'altra; es.: *a*uriga, gira*t*a.

Osserveremo per ultimo come talvolta alcuni giuochi, pure essendo veri incastri, o scambi di accento, di consonante, ecc., vengono detti bizzarrie, semplicemente perchè presentati sotto forma bizzarra e senza far uso delle voci convenzionali solite per quei giuochi. Ciò si verifica specialmente nelle *bizzarrie geografiche* le quali non sono per solito che sciarade a frase o bisensi fatti su nomi di città, di fiumi, di monti, ecc.

Questa indeterminatezza nella costruzione della bizzarria rende necessario che nella bizzarria stessa si accenni, sotto velo più o meno fitto, al meccanismo del giuoco; da parte sua il solutore deve rivolgere anzitutto la sua attenzione a tale ascoso meccanismo, e solo dopo essersi accertato della natura di esso, potrà darsi alla ricerca delle parole che costituiscono la soluzione.

Qualche esempio di bizzarrie di genere vario non riuscirà inutile al lettore:

Io credo che una certa Capitale
Chiuda un errore in sè d'ortografia.
Cambiando l'L in V non saria male,
Buono è il licor di Bacco, in fede mia;
Ma lasciando le cose come stanno
Potrebbe derivarne un grave danno,
Chè impunemente non si può, mi pare,
Una tessile pianta giù ingoiare!

(Galeno).

Soluzione: Berlino; ber lino, ber vino.

Questa non la comprendo per davvero
E a te ricorro per la spiegazione,
E ti predico che se del pensiero

Ascoso aver potrai giusta ragione,
Tutti, dell'enigmistica nell'arte,
Ti chiameran portento.
— Un tale che d'un senso è uno strumento,
Se perde una sua parte,
Nonchè scemar di pregio, tal ne acquista
Che in un senso si cangia a prima vista! —

(GALENO).

Soluzione: un dito; perduta la lettera *n* diventa udito.

Vidi due lettere,
Un R e un O,
Sull'onde reggersi,
Come diamin facessero non so!
Provai a sommergerle,
Non mi riuscì;
A galla andavano
In modo che davvero mi colpì.
Che gusto avessero
Volli provar...
O che dolcissima
Cosa fu dato a me d'assaporar!

(GALENO).

Soluzione: Zucche R O; zucchero.

BIZZARRIE GEOGRAFICHE.

Fior di cucurbita
Vorrei saper l'amore mio dov'abita,
Ei sta in una città che sembra e dubita.

(GALENO).

Soluzione: Par - ma.

V'ha una cittade italica,
Patria d'eletta mente,
Che ad un'occhiata semplice
Ti dice immantinente
Il nome suo senz'altro,
Dimmela se sei scaltro!

(GALENO).

Soluzione: Mirandola.

2. **Rebus descritto.** — Il rebus descritto è costituito dalla descrizione di un quadro, di una scena, di un fatto che si raffigura quasi fosse sotto i nostri occhi. Tale descrizione, compendiata in una o più frasi, deve esser tale che le parole che la compongono, diversamente spezzate ed aggruppate, ma pur serbando intatto l'ordine loro, vengano a costituire un'altra frase.

Anzitutto dobbiamo osservare che tutti i rebus figurati (vegga il lettore la parte II di questo volume) si prestano alla formazione di rebus descritti, mentre d'altra parte molti rebus descritti si possono formare pei quali non sarebbe possibile il rebus figurato, inquantochè con la parola noi possiamo descrivere taluni atti e talune condizioni di animo che l'arte del disegno, specialmente in un rebus, non potrebbe esattamente raffigurare.

Così noi potremo sempre descrivere con parole un disegno nel quale si vegga: 1° una fonte da cui sgorghino due gocciole d'acqua segnate ciascuna con un' *a*; 2° un cavallo segnato con una *s* nella pancia; 3° una pietra segnata con un'*a*, e spiegando: « *a* goccia, *a* goccia; *s* in caval; *a* pietra », formeremo il rebus descritto: a goccia a goccia s'incava la pietra; ma non potremo fare un disegno sulle frasi: anemico che fugge P; onte d'oro (a nemico che fugge ponte d'oro) perchè non abbiamo modo di disegnare un *anemico che fugge da una lettera*, nè parimenti di raffigurare alcune *vergogne d'oro*. Invece, scrivendo, potremo ben accennare al primo di questi due concetti, dicendo p. es.:

Un uomo esangue e pallido
Mesto, di smunta cera,
Va lungi da una lettera
Correndo a gran carriera;

ed al secondo concetto, dicendo p. es.:

Aurate, al sol corruscano
L'infamia e il disonore.

Nei rebus descritti l'enigmografo deve dare anche qualche indicazione relativa al valore della frase totale, o per lo meno dire in testa al giuoco se trattasi di un proverbio, di una massima morale, di un verso classico, ecc.

Quanto al modo di risolvere tali giuochi dobbiamo rimandar il lettore a quanto diciamo nella parte II di questo Manuale circa la soluzione dei rebus figurati dei quali i rebus descritti altro non sono, come il titolo stesso dice, che la esatta descrizione.

Ed ecco ora due esempi, il primo dei quali, a differenza del secondo, si presterebbe alla rappresentazione grafica:

Beppe di mercatura e di enigmistica
S'intende al tempo istesso,
E quell'arti disposa e del connubio
Loro si giova spesso.
Or, costretto a lasciar del suo negozio
La sede antica e degna,
Ha posto sull'ingresso una grandissima
E curïosa insegna.
Nel mezzo un uom si vede il quale avventasi,
Armato di pugnale,
Contro un altr'uomo e nella coscia cacciagli
Il ferro micidiale;
A destra e a manca d'essi, scritti veggonsi
Due D per ciascun lato,
E ancor più a destra e a manca, un grande numero
Di S è disegnato,
Tutti a mirare quel dipinto arrestansi
E mille congetture,
Mille domande fanno, il nodo a sciogliere
Delle strane figure.
E dovunque di Beppe odi ripetere
In suon di lode il nome,
Perchè d'Edipo e di Mercurio giovasi
Della fortuna ad afferrar le chiome.

(GALENO).

Soluzione: Tra pochi di trasferimento (tra pochi D tra S ferimento).

Ecco il sogno ch'io feci: un fido amico,
Davver di stampo antico,
D'un N in sen fregiato
Io vedeva piccino e contraffatto;
Poi, spettacol davvero sorprendente,
Io vedeva il presente
Raffigurato in atto
Di aver certa paura del passato.
Dicon che in sè racchiuda cotal sogno
Un proverbio, e null'altro;
Qual sia il proverbio di sapere agogno
E a te perciò ricorro, o indovin scaltro.

(Galeno).

Soluzione: La catena non teme il fumo (L'Acatenano N; teme il fu mo).

3. **Chiavi diplomatiche.** — Questo giuoco consiste in una scrittura convenzionale di cui si offre al solutore la chiave in modo abbastanza indeterminato, sì che il valersene porti una certa difficoltà. Una delle forme più semplici di chiave diplomatica è rappresentata dalla sostituzione di una lettera convenzionale, p. es. una x, a tutte le vocali, o a tutte le lettere pari o dispari di un componimento qualunque. P. es.:

Fxxr dx gxnxstrx,
Lx cxvxttxxlx xmx dx sx fxr mxstrx,
Lx vxdx txttx xl gxxrnx xllx fxnxstrx.

la cui soluzione, mettendo al posto della x le vocali necessarie, sarebbe:

Fior di ginestra,
La civettuola ama di sè far mostra,
La vedi tutto il giorno alla finestra.

La chiave del suddetto esempio, del resto molto chiaro, potrebbe esser data così: x = a e i o u, ossia: la lettera x è al posto di tutte le vocali.

Qualora la x fosse stata messa al posto di tutte le lettere pari, la chiave si sarebbe potuta dare mediante la formola x = 2.

Le chiavi diplomatiche sono giuochi oramai andati in disuso; comunque riportiamo un esempio:

Chiave 1 = 3

Coqt fm ageelmq
Rgt tchhtgffctnq em azqn f ceszc zp ugeelmq.

(Galeno).

La chiave 1 = 3, deve interpetrarsi nel senso che una lettera qualunque si trovi indicata invece con l'altra lettera che nell'ordine alfabetico occupa il terzo posto dalla prima: a = c, b = d, c = e..... u = z, v = a, z = b, quindi la soluzione sarebbe:

Amor di vecchio
Per raffreddarlo ci vuol d'acqua un secchio.

4. **Giuochi matematici.** — Sono per lo più problemi algebrici enunciati in forma di brevi narrazioni. Questi giuochi non hanno veramente con l'arte degli enigmi alcuna relazione; pure, siccome talvolta se ne vedono sui periodici enigmistici, stimiamo opportuno, per intelligenza dei lettori, di darne qui un esempio.

Alla chiesa una mattina
La Marianna se ne andò;
Quale somma, poverina,
Avea in tasca non lo so.
E Gesù con gran fervore
Essa dettesi a pregare:
— Fammi tu, buon Salvatore,
Quel che ho in tasca raddoppiare;
Una lira ai mendicanti
All'uscir darò di qui —
E Gesù, commosso ai pianti,
Di buon grado l'esaudì.

L'elemosina essa fece,
Poscia in chiesa ritornò,
Ed identica una prece
Ai celesti rinnovò.
Esaudita anche stavolta,
L'elemosina largì,
Poi, di nuovo al ciel rivolta,
La sua prece profferì.
E Gesù la terza fiata
La Marianna accontentò;
Ma costei, poi ch'ebbe data
L'elemosina, cercò
Nelle tasche e con dolore
Più non vide un sol quattrin...
Dimmi tu, gentil lettore,
Quanti soldi avea al mattin.

(GALENO).

Soluzione: soldi $17 \frac{1}{2}$.

Difatti stabilendo l'equazione:

$$\left[2\left(2\,[2x-20]-20\right)\right]-20=0$$

e sviluppando si ha $x=17\frac{1}{2}$.

5. Giuochi derivati dagli scacchi o dal domino. — Ecco altri giuochi che in un manuale di enigmistica non hanno la sede più adatta e che meglio potrebbero figurare tra i giuochi cosidetti di pazienza. I principali di questi giuochi sono quelli indicati col nome di *salto del cavallo, passo del re,* e *partita di domino.*

Nel salto del cavallo viene raffigurata una scacchiera in cui, in ciascun quadro, son segnate una o più lettere. Queste, cominciando da una casella di partenza specialmente indicata con un asterisco o in altro modo, e procedendo a salti giusta la mossa del cavallo nel giuoco degli scacchi, costituiscono una frase, che è appunto quella che devesi trovare.

Come è noto, la mossa del cavallo è costituita

da un passo diritto in tutte le direzioni e da un passo obliquo, il che equivale ad un salto di una casella andando da una bianca ad una nera o viceversa; per tal modo, da un quadro qualunque della scacchiera si può proseguire la lettura della frase in otto diverse caselle, da una di queste in altre otto, e così di seguito. Si tratta di trovare a furia di tentativi e di pazienza il vero itinerario che dà la frase voluta.

Talvolta nel salto del cavallo si viene ad avere come soluzione una sciarada o altro breve giuoco enigmatico il quale, a sua volta, deve essere risoluto.

Ecco un esempio di questo giuoco.

SALTO DEL CAVALLO (Sciarada).

o	i	V	i	i	l	r	p
i	n	f	m	o	r	n	i
e	i	m	È*	m	o	o	e
o	e	a	t	a	i	a	a
l	r	c	a	t	o	i	i
n	t	e	t	h	l	l	t
o	l	i	n	n	d	m	f
a	o	È	i	l	e	o	E

* Casella di partenza.

(GALENO).

Soluzione:

È nota il mio *primiero*
È nota il mio *final*
Ed il leone fiero
Vien chiamato *total* (= si-re.)

Il *passo del re* è un giuoco dello stesso genere del precedente; la differenza consiste nel passo, il quale, invece di essere dato dalla mossa del cavallo nel giuoco degli scacchi, è dato dalla mossa del re. Il re, dalla casella che occupa, può andare in una qualunque delle otto caselle che lo circondano immediatamente.

Nella *partita di domino* vengono rappresentate le 28 tessere con le quali si giuoca al domino, e su ciascuna di queste vengono segnate delle lettere. Si tratta di giuocare una partita al domino, secondo regola, e tale che le tessere vengano a trovarsi riunite in modo che le lettere sovra esse segnate costituiscano una frase.

CAPITOLO VIII.

Giuochi multipli.

Sovente in uno stesso componimento vengono inseriti due o più giuochi enigmatici, ed in tal caso l'intiero componimento viene a costituire un *giuoco multiplo*.

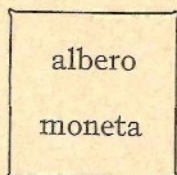
L'enigma storico si presta ottimamente, come abbiamo già detto, alla inserzione di altri giuochi di forma grammaticale, ma, oltre a tali casi, tutte le volte che l'enigmografo intende di presentare un componimento poetico molto lungo, è bene che inserisca in esso parecchi giuochi per tener desta l'attenzione del solutore, ed anche affinchè il suo lavoro sia, quale deve essere, più di enigmografo che di letterato.

Per la soluzione di tali giuochi multipli non esistono naturalmente norme speciali oltre quelle date per ciascun genere di giuoco.

Nell'esempio che qui appresso presentiamo al lettore furono inseriti non soltanto giuochi appartenenti al gruppo della enigmografia letteraria ma anche dei rebus.

DOPO LE NUBI IL SOLE.

Rebus:

albero moneta

di (Galeno).

PERSONAGGI.

Gisella, *nobile ereditiera.*
Manrico, *giovane trovatore.*
Beroaldo, *feudatario, tutore di Gisella.*

Vassalli di Beroaldo - Damigelle - Armigeri - Servi

(La scena è in un castello di Provenza nel 1200).

ATTO UNICO.

Vasta e ricca sala di un castello medioevale. A sinistra si apre un ampio verone. Di fronte, un alto camino riccamente scolpito. A destra una porta e presso questa un divano sul quale stanno sparse molte carte di musica. Un tavolo nel mezzo della scena sul quale arde un doppiere. È notte.

Scena I.

Gisella *sola.*

Sonni tranquilli, pace del mio cuore,
Giorni sereni della giovinezza,
Ah! vi fugava amore,
Amor che pure di celeste ebbrezza
Empie l'anima mia!...
Legger vorrei... vorrei suonare... eh! via!

Sciarada:

Giace l'*intiero* armonico
Là sul divan negletto,
E a trarne note flebili
Io più non mi ci metto.
Se lo tentassi, ahi misera!
L'*un* sbaglierebbe, affè,
E rischierei di prendere
Fors'anco il *due* pel *tre!*

(*Appena Gisella ha terminato di parlare s'ode da lungi il canto di Manrico che mano mano si fa più distinto*).

Scena II.

MANRICO *e* GISELLA.

Anagramma:

MANRICO (*dalla strada*)

Quando il sol più non risplende
Ecco viene il trovator,
La donzella già l'attende,
La donzella del suo cuor.
Trovator che va di giorno
Non può dirsi trovator,
Chè assai più lo rende adorno
Della notte il tenebror.
Di beltà ******* appieno
Egli ******* se ne va;
Il ******* non vien meno...
Il ******* cederà!
Ah! Ah! Ah!

Parola decrescente:

GISELLA

È lui!... Manrico; ** canzon diletta
Io riconobbi.

(*Affacciandosi al verone*)

O mio gentil, qual gaudio
L'anime nostre aspetta!
Noi parlerem d'amor sin che l'aurora
Dal sen dell'oceàn non spunti fuora!

MANRICO (*dalla strada*)

Parlar così da lunge!... O bella, ****!

GISELLA

Non posso!... O dell'alcion tu avessi l' ***!

MANRICO

Ho di meglio, amor mio, tengo una *****!
Io verrò * te...

(*dall'esterno dando la scalata*).

GISELLA

No, no... che fai! t'arresta!
Potrìa vederci alcun... della calunnia
Lo sai che l'arma è presta!

MANRICO (*già presso al verone*)

Non temere, amor mio.

GISELLA (*sorpresa*)

Che fai, Manrico!

MANRICO (*entrando in scena dal verone*)

Dei trovator seguo il costume antico!

(*Corre ad abbracciar Gisella, la quale si abbandona amorosamente a lui*).

Incastro:

GISELLA

Frenar del core i palpiti
Invan, Manrico, io tento,
Per te, amor mio, pavento;
Troppo tu mostri *intier*.

MANRICO

Gisella, ah, non ripeterlo,
Se fossi *centro lati*
Questi attimi beati
In non potrei goder.

GISELLA

È vero, è vero, eppur mi trema il core...
Temo per te, temo pel nostro amore!...
Senti..., la scorsa notte un sogno strano,
Intricato fec'io...
Ah! potessi svelarne il senso arcano!...
Forse è presagio rio!

MANRICO

No, non temer, certo quel sogno devesi
Soltanto a una cattiva digestione,
Ad ogni modo, fammene,
Diletta mia, l'esatta descrizione.

Non Rebus:

GISELLA

Una lettera vidi, e poi un oggetto
Ben noto al cavalier;
Poi Giunone e Minerva in grave aspetto
Mi parve di veder,
E vidi poscia ancor quello che serra
Nel centro suo la nostra madre terra.
Quindi vidi un arnese fatto ad arte
Le fila a radunar,
E d'un salame poi la terza parte,
Strana vista, m'appar.
Io vidi poscia il veniente dì,
Ed alfin Epulon senza una *c!*

MANRICO (*che ha ascoltato attentamente il racconto*)

O mia Gisella, esulta, ah! non più fosco
L'orizzonte sarà del nostro amore;
Io tel dico, o Gisella, io che conosco
Degli enigmi il tenore!
Il tuo sogno ne dice, o lieta sorte,
Che *tu, cara, sarai la mia consorte!*

Logogrifo :

MANRICO *e* GISELLA (*a due*)

Lieto sogno, cari accenti
* ******* *' **** il seno ;
Già è gran tempo, oh Dio, ch'io peno,
Giunga il termine al soffrir.
** ****** lieti gli eventi
Come il sogno ne assicura,
***** te la vita dura
Non dovrò trascorrer più.

(*Terminata l'ultima strofa Gisella si arresta e porge l'orecchio verso la porta in atto di spavento. Poi volta a Manrico esclama :*)

GISELLA

Cielo !... rumor di passi... oh ! Dio, s' appressa
Qui forse il mio tutore !
S'egli ti scorge, o ciel, son compromessa !

MANRICO (*con slancio*)

Ah ! non temer, ci salverà l'amore !

GISELLA

Ma che amore d'Egitto ! io lo conosco
Il mio tutore appieno ;
Con quell'umor suo fosco,
Ei, che qualunque trovator detesta,
Se ti scorge, amor mio, ti fa la festa.

(*si sente picchiare alla porta*)

Senti ! Ah ! fuggi...

MANRICO

Ma dove ?

(*si sente picchiare più forte*)

GISELLA

Io vengo meno...

Fuggi . . .

MANRICO

Ma dove?

GISELLA (*risolutamente*)

Qui; dentro il camino;
Altro posto non v'è (*spingendo Manrico*)

MANRICO (*curvandosi per entrar nel camino*)

Crudel destino!
(*Gisella corre ad aprir la porta*)

Scena III.

GISELLA *e* BEROALDO

BEROALDO

(*entra lentamente guardando attorno per la camera*)

Bisenso; Incastro:

Alta è la notte; eppur la mia *primiero*
L'*altro* al sonno non chiude... È strano invero,
Gisella, il fatto... È strano ...ne indovino
Io la ragion, però, ...giù nel giardino
Poc'anzi un *tutto* trovator, che *lati*
Certo è per te, fe' udire i suoi belati...
Cioè, sbaglio... (*ironicamente*) disciolse i dolci accenti...

GISELLA

O *centro*, mio tutor!

Sciarada:

BEROALDO (*irato e con forza*)

Gisella, menti!
Sia *totale* il trovatore
Che ci annoia a tutte l'ore,
E col *fine* suo d'amore
Alle belle piaga il core.

GISELLA

S'egli scorge il trovatore
Primo certo ei passa l'ore,
Al ricordo dell'amore
Piangerà vedovo il core.

MANRICO (*dal camino*)

Me dolente trovatore,
Sono giunto all'ultim'ore!
Per la tema e per l'amore
Mi si spezza in petto il core.

Sciarada; Decapitazione e cambio di consonante:

BEROALDO (*sommamente irato*)

Non vo' più musiche,
Uno e canzoni,
Vadano al diavolo
E canti e suoni.
A quel *due* stupido
Chiamato ******
Vorrei, potendolo,
Siccome a un *****
Tirare il *****!
Ma un *tutto* facile
Al mal qui c'è,....
Farò un bellissimo
Auto da fè! (*prende prontamente le carte di musica sparse sul divano, le accende al doppiere e le gitta nel caminetto. Gisella, spaventata, cerca invano di arrestarlo*).

Scena IV.

MANRICO *e detti*

(*Manrico accecato dal fumo delle carte di musica, esce in fretta dal suo nascondiglio; Gisella cade sul divano; Beroaldo, sorpreso, si volge furibondo a Manrico*).

BEROALDO

Che veggo!

GISELLA

Aita, o ciel!

Sciarada:

BEROALDO (*tra sè*)

Crudo sospetto...

(*a Manrico*)

Come ti *primo* qui!... Parla fellone!

MANRICO (*confuso*)

Altro a passeggio...

BEROALDO

E dentro un caminetto
A passeggiar ti piaci, o vil buffone?

(*guardando l'abito di Manrico*)

Ah! mel dice il liuto... sei un *intiero*...
E ardisti penetrar nel mio maniero!

Logogrifo sillabico:

MANRICO (*risoluto*)

Ebben, sì, lo confesso... io sono tale,
E giunsi quì per mezzo del *totale!*
Gisella adoro e 1-3-2,
L'amo di 1-2 amore,
Per lei le 1-3 mi agita
Un sovrumano ardore.

BEROALDO

Egli confessa, il misero...
O rabbia, o mio furore!

GISELLA

Sento di 3-1 farmisi
In mezzo al petto il core.

Falso diminutivo e decapitazione:

BEROALDO (*volgendosi a Manrico*)

Se il normale qui avessi vicino,
Ne son persuaso,
Farei sì che il più grosso *piccino*
Sarebbe quel naso!
Se il *piccino, ma senza la testa,*
Avessi d'accanto,
O di colpi qual fiera tempesta,
Per me quale incanto!
(*Dopo breve pausa*)
Pure alla mia vendetta

GISELLA e MANRICO (*a due*)

O mio tutor . signor pietà!

BEROALDO

Non sfuggirete, o perfidi,
(*facendosi presso la porta*)
A me, vassalli, olà!

(*Gisella e Manrico si ritraggono a capo basso verso il verone. Entra in scena dalla porta di destra gran numero di vassalli, di damigelle, di armigeri e di servi*).

Scena IV.

CORO *di vassalli, di damigelle, di armigeri e di servi e* DETTI.

Sciarada col totale anagrammato:

CORO

Dal nostro *fine* tiepido
Prima dell'*un* ci chiami;
Signor *totale* e nobile,
Signor da noi che brami?

BEROALDO

Voglio che testimonio ognun qui sia
D'un grave *intier*, della vendetta mia!
(*con nobile gesto accennando a Manrico ed a Gisella*)
Mirate là... la coppia maledetta!

GISELLA *e* MANRICO (*a due*)

O qual onta suprema ormai ne aspetta!

Cambio di consonante:

CORO *di uomini*

(*ammiccando tra di loro*)

Col trovator Gisella
In *v* la notte sta...
Ah! l'avventura è bella!
Doman la spargeremo — per tutta la città.

CORO *di damigelle*

Con quel suo *t* da vergine,
Chi mai l'avria creduto,
Seppe pescar, l'ingenua,
Un biondo trovatore — con tanto di liuto!

GISELLA *e* MANRICO (*a due*)

A uscir da tal frangente
Non vi è alcun *g* che vale...
Si perde la mia mente...
Ah! sogno menzognero! — notte per me fatale!

BEROALDO (*agli armigeri*)

In vostre mani, o armigeri,
s la coppia vile.
Gisella, gli anni scorrere
Dovrà entro cella umile...
E tu (*a Manrico*) che il pie' sacrilego
Portasti in queste soglie,
Trema, poichè un *d* premio
Ora il tuo ardir raccoglie...
Del novo sole al sorgere
Di laccio dèi morir!

Coro *di uomini*

È giusto il giudizio, possente signore.

Coro *di damigelle*

O dura sentenza; commosso è il mio core.

Sciarada alterna (5):

Gisella (*venendo in mezzo alla scena e volgendosi a Beroaldo*)

Almeno, o mio signor, l'ultima volta,
Chi tua figliola fu, benigno ascolta.
Di gioventù nel fior trarrò silente
I giorni miei dentro romita cella
Ed al sogno d'amor lieto e ridente
Un addio eterno lo darà Gisella...
Nè men dorrò... Poi che per questo core
È un fallo amore,
Io chiederò, cinta del bianco velo,
Del mio grave fallir perdono al cielo.
Ma *fine* un *primo* affetto
Che al mondo non ha ugual,
Manrico, il mio diletto,
Non merta, no, il *total!*

Sciarada combinata:

Manrico

No, non è il mio *primiero* che m'ange e che m'affanna:
Intesi senza un fremito l'orribile condanna,
Ed il supplizio atroce sarà con gioia accolto;
A che restar nel mondo se l'amor mio m'è tolto?
Ma tu (*a Beroaldo*) perchè quell'angelo
Perchè dovrai punir?
O come sarà squallido
E triste il tuo avvenir!
Privo ognor di quel *primo totale*
Che quest'*altro total* fe' giocondo
Sarai preso da noia fatale,
Sarai preso da sdegno profondo.

E chi la chicchera
Di buon caffè
Del sole al nascere
Ti porterà ?
E chi, pur l'*ultimo*,
Gradito a te,
E cotto in regola,
Far ti saprà !

(*Manrico s'inginocchia e congiunge le mani in atto di preghiera*).

Uccidi me, che a' piedi tuoi qui sono
Ma Gisella riceva il tuo perdono !

BEROALDO (*mentre Manrico è in ginocchio, gli osserva le mani e si turba*)

Che scorgo, o ciel... (*a Manrico*) Di' su, che macchia io veggo
Sulla tua destra ?

Falso diminutivo :

MANRICO

Io del *normal* dal seno
Trassi tal segno, ed un, simile appieno,
Ne ho pur qui sul *piccin*...

BEROALDO (*commosso*)

Ciel, più non reggo !
Balzar mi sento il cor... Bagnato è il ciglio.

(*A Manrico, sollevandolo da terra*)

Hai due voglie di porco !... Ah ! sei mio figlio !

(*Beroaldo abbraccia Manrico e lo copre di baci. Gisella ed il coro osservano sorpresi la scena*).

GISELLA

Che fu, signor, che sento !

CORO

Suo figlio !... oh ! qual portento !

Logogrifo sillabico a frase:

BEROALDO

Nemico principe — crudele e fello
Cingea d'assedio — il mio castello;
Dormiva il pargolo — entro la cuna,
Sul volto placido — battea la luna...
Dal reo pericolo — salvarlo io bramo
Fedel domestico — d'appresso chiamo...
Ratto egli varca — fossato e muro,
Il caro pargolo — pone al sicuro.
Ma nel ritorno — quando il remoto
Rifugio ascoso — ei farmi noto
Doveva, ahi misero — ucciso fu...
Del caro pargolo — non seppi più!

. . . .

1 2 3-4-5 6-7-8 9-10;
Benigno il cielo — mi 6-8 il 5-10!
Dacchè mi 7-8 — stringerlo al seno
L'1-3-5 fatto — io scordo appieno;
Non più 5-2-3 — non greve noia,
Ma solo regnino — e 3-9 e gioia!
De' miei 5-4-3 — 8-5 alla voce
No, Beroaldo — non è feroce;
Da un sacro 10-5 — fia presto unita,
O miei diletti — la vostra vita!

(unisce le destre di Manrico e di Gisella).

MANRICO

Chi dir può di quest'anima
I sentimenti appieno;
Ritrovo in un baleno,
E vita, e padre, e amor.

GISELLA

Mentre parea più torbido
L'astro della mia vita,
Amor d'un'infinita
Gioia m'inonda il cor.

Incastro:

Coro (*a Beroaldo*)

Ai nostri letti tiepidi
Ormai tornar ci lascia;
Di gioia e non di ambascia
Fu ognuno spettator.
Svanì l'*intier* terribile
Di pianto e di dolor,
E d'inneggiar non restaci
Che al *lati,* ormai, del *cor*

(*tutto il coro esce lentamente dalla scena proseguendo il suo canto*).

A voi, stretti dal *cor,*
Arrida sempre amor!

Scena ultima.

Manrico, Gisella *e* Beroaldo

(Beroaldo, in silenzio, presso l'uscio, osserva amorosamente Gisella e Manrico i quali ancora tengono unite le destre).

Gisella

Ah! fur vere del sogno le parole!

Manrico

Gisella mia, dopo le nubi il sole!

(*Manrico bacia Gisella sulla fronte*).

Rebus:

T T T T   A A A A

Soluzioni:

Rebus: melo-dramma in un quadro.
Sciarada: man-do-la.
Anagramma: fornito, tronfio, trionfo, fortino.
Parola decrescente: scala, cala, ala, la, a.
Incastro: ardi-MEN-to (MEN, ardito).
Non rebus: Gi, sella, dive, rr, àspo, sa, diman, rico — Gisella diverrà sposa di Manrico.

Logogrifo: speranza, a, s'apre, se, saran, senza.
Bisenso: pupilla.
Incastro: ca-NO-ro (no, caro).
Sciarada: male-detto.
Sciarada: rime-dio.
Decapitazione: A-pollo.
Cambio di consonante: pollo, collo.
Sciarada: trovi-ero.
Logogrifo sillabico: ve-ro-ne, ve-ne-ro, ve-ro, ve-ne, ne-ve.
Falso diminutivo: brando, brandello.
Decapitazione: brandello, randello.
Sciarada col totale anagrammato: di-letto, de-litto.
Cambio di consonante: con*v*egno, con*t*egno, con*g*egno, con*s*egno, con*d*egno.
Sciarada alterna: CA-pe-ST-r-O (CASTO, per).
Sciarada combinata: sor - riso / te - tto } sor-te, riso-tto.
Falso diminutivo: mamma, mammella.
Logogrifo sillabico a frase: or lo ri-ve-do, fe-li-ce so-no (fe-ce, do-no, li-ce, or-ri-do, do-lo-ri, ri-so, do-ve-ri, ce-do, no-do).
Incastro: avven-IMEN-to (avvento IMEN).
Rebus: cala la tela (cala la t e l'a).

PARTE II

—

ENIGMOGRAFIA CRITTOGRAFICA.

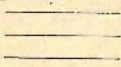
CAPITOLO UNICO.

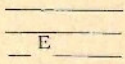
Rebus e crittografie.

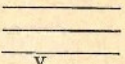
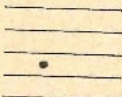
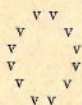
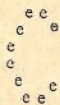
Coi rebus e con le crittografie, i quali costituiscono quella parte dell'enigmistica che noi chiamammo *enigmografia crittografica*, entriamo in un campo del tutto diverso da quello sin qui percorso, venendo a considerare giuochi la cui forma e la cui sostanza differiscono grandemente da quelle dei giuochi enigmatici di cui abbiamo precedentemente parlato. Qui non più necessità della forma poetica, bensì della matita del disegnatore, non più ricerca di parole che rispondano ad un concetto espresso in frasi scritte appositamente in forma incompleta od astrusa, bensì interpretazione di segni e di figure.

1. **Rebus figurato semplice.** — Come la parola stessa insegna, i rebus sono indicati *con le cose;* essi consistono nella rappresentazione di una frase mediante figure; in altre parole nei rebus abbiamo una frase qualunque data ad indovinare mediante le parti della frase stessa rappresentate per via di disegno.

Riesce però molto difficile trovare frasi suscettibili di una esatta divisione in parti, a ciascuna delle quali nulla avanzi e nulla manchi per essere tale da potersi rappresentare a mezzo di disegno; perciò, ad integrare la frase, è spesso necessario, anche nei rebus figurati, di inserire note musicali, segni aritmetici, cifre, lettere dell'alfabeto, ecc. Si abbia

p. es. la frase: chi è savia non dà retta alla pazza; noi potremo costruirvi un rebus, dividendo la frase nelle parti seguenti: chiesa, via, n, onda, retta, al, la, p, azza, delle quali, le parti: « chiesa, via, onda, retta, azza » potranno essere rappresentate con disegni, mentre la parte « la » potrà venire indicata con la nota musicale equivalente, e le rimanenti parti, « n, al, p » dovranno essere inserite letteralmente nel posto che loro spetta nella frase.

Il rebus è veramente diretto discendente della scrittura ideografica, e si può dire che i suoi antenati sfidino ancora i secoli sui giganteschi monoliti egizi; una grande differenza però esiste tra la scrittura ideografica ed il rebus, poichè in questo le parti disegnate non debbono necessariamente rappresentare quelle *cose* di cui la frase parla, ma altre *cose* che sorgono da un diverso frazionamento della frase che si deve risolvere. Tanto più anzi un rebus è bello quanto maggiore è la differenza tra il concetto della frase totale ed i concetti rappresentati nei diversi gruppi disegnati. Chi sulla frase: meglio uccel di bosco che uccel di gabbia, facesse un rebus nel quale, tra l'altro, figurassero precisamente un uccello, poi un bosco, poi un altro uccello, poi una gabbia, avrebbe fatto un pessimo rebus, poichè non avrebbe curato la parte veramente geniale ed enigmistica, cioè la creazione di nuovi concetti tratti dalla frase totale.

Nei rebus figurati semplici il lavoro del solutore consiste essenzialmente nell'interpretare i disegni e le figure proposte. È perciò necessario che il rebus sia bene e con chiarezza disegnato; spesso rebus facilissimi riescono incomprensibili per la loro esecuzione inesatta. Ma con la perfezione del disegno non è tolta di mezzo ogni difficoltà, poichè una stessa figura può benissimo venir interpretata con diverse parole, non solo per effetto di sinonimia, ma pur anche perchè quasi tutti gli oggetti possono essere indicati col nome loro particolare, come pure con

quello generale della specie a cui appartengono. In un rebus in cui sia figurata una mela, possiamo dir mela, come possiamo dir frutto, come possiamo dir vegetale; delle varie parole che spiegano esattamente la figura occorre sceglier dunque la vera, e per tale scelta convien vedere quale parola più delle altre si presti a comporre la frase del rebus, valendosi in ciò, naturalmente, delle parti del giuoco che già furono risolute.

I rebus figurati, come sappiamo, constano di un certo numero di gruppi; nella soluzione del giuoco è bene cominciare col risolvere quei gruppi che più si mostrano facili, i quali col loro significato gettano ordinariamente non poca luce su tutto il rimanente del giuoco.

Abbiamo già detto come ben di rado si abbiano rebus composti di soli gruppi figurati e come quasi sempre siano in essi intercalate note musicali, lettere, ecc. Quanto alle note, esse talvolta figurano da sole ed hanno il valore loro spettante nella scala musicale; spesso però tali note racchiudono una o più lettere ed in tal caso, qualche volta, non basta, per spiegare il gruppo, di unire lettere e nota, ma occorre aggiungere qualche particella o qualche voce dei verbi: stare, essere, avere. Il gruppo: U potrebbe significare .....ufa, come potrebbe significare in-fa-u-sta (ossia nella nota *fa sta u*); E potrebbe dir .....edo, come potrebbe dire in-do-l'e (ossia: la lettera *e* sta nella nota *do*); V potrebbe interpretarsi v-è-la (ossia la lettera *v è* una nota *la*) come pure potrebbe spiegarsi la-v-à (ossia la nota *la à* una lettera *v*), ecc.

Quanto alle lettere, esse dovrebbero a rigore entrare nei rebus semplicemente come tali, senza aver forza di sillaba; spesso però vengono invece adoperate col suono loro alfabetico, cosicchè *r* sta ora per *r*, ora per *er*, ora per *erre*; *p* sta talvolta per *p*, tal altra per *pi* e financo per *pe*, e così per le altre lettere. Gli autori di rebus hanno trovato molto comodo questo sistema il quale facilita la loro opera; a noi non resta che avvertirne il lettore.

Nei rebus si fa anche uso grandissimo di alcune particelle le quali risultano dalla posizione relativa delle lettere o figure di un dato gruppo. Il gruppo: G [pentagramma con nota] O, può, per esempio, significare fragola (fra g o la, ossia la nota *la* sta *fra* le lettere *g* ed *o*); il gruppo: V DIO I può dire, invidio (in vi dio, ossia nelle lettere *vi* sta *dio*); insomma tutte le volte che una nota, una figura, un segno, una lettera, sta fra altre simmetricamente poste, può occorrere l'uso delle particelle in, fra, entro, tra e simili.

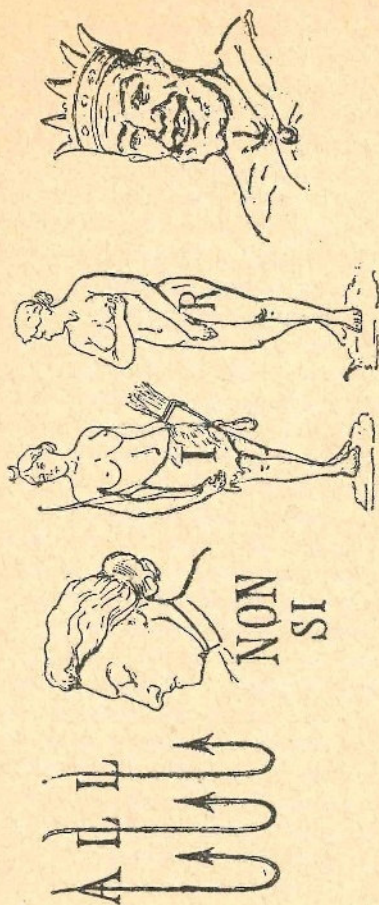
Anche le preposizioni di, su, giù, sono molto adoperate in questi rebus. Per significare divo si potrà costruire il gruppo

v v
v v
v v v v
v v
v v

(di v o, ossia l'*o* è fatto di *v*); per dire dieci similmente potrà presentarsi il gruppo

e e
e e
e e
e e
e e

(di e ci, ossia il *ci* è fatto *di e*); TO
B potrà dire soprabito (sopra bi to) o anche subito (su bi to), e così via.

Ecco un esempio di rebus figurato semplice:

(Galeno).

Soluzione: Alla miseria non si dee irridere (a l l ami, seria non si, Dee i r, ride re).

2. **Rebus a vignetta.** — Il rebus a vignetta differisce dal rebus semplice pel fatto che le varie parti del giuoco, rappresentate come abbiamo detto per via di disegno, non si presentano staccate l'una dall'altra e senza relazione, ma entrano a far parte di un quadro generale, pur trovandosi in esso disposte qua e là nell'ordine secondo il quale debbono venire risolte.

In questo rebus, molte figure e dettagli, i quali servono per il quadro generale, non sono che accessori per il rebus, nè di essi deve occuparsi il solutore; ad evitare però ogni dubbio, si è convenuto che, nei rebus a vignetta, debbano interpretarsi soltanto quelle parti o figure che portano una lettera, un numero, un segno aritmetico e simili. Tali lettere, numeri e segni entrano anch'essi, s'intende, nella frase del rebus e corrispondono a quei gruppi letterali semplici che, nei rebus a figure più sopra descritti, vengono intercalati senz'altro tra le parti espresse con disegno.

Quanto abbiamo detto a proposito dei rebus semplici figurati, vale in gran parte per la soluzione dei rebus a vignetta; però in questi assume una importanza speciale l'azione rappresentata dalle figure. Spesso infatti in tali giuochi non si deve interpretare, come nei rebus figurati semplici, l'essenza della figura disegnata, ma l'azione rappresentata in essa. In questi casi generalmente sulla figura è segnata una lettera, e, nel risolvere il gruppo, il solutore dovrà dire che quella lettera fa l'azione rappresentata dalla figura. Si abbia, per esempio, un uomo segnato con una d rappresentato in atto di camminare, potremo tradurre: diva (di va, ossia la persona *di* cammina, *va*), e similmente avendosi una persona contrassegnata con le lettere ri e raffigurata nell'atto di saltare, potremo risolvere: risalta (ri salta, ossia la persona *ri salta*).

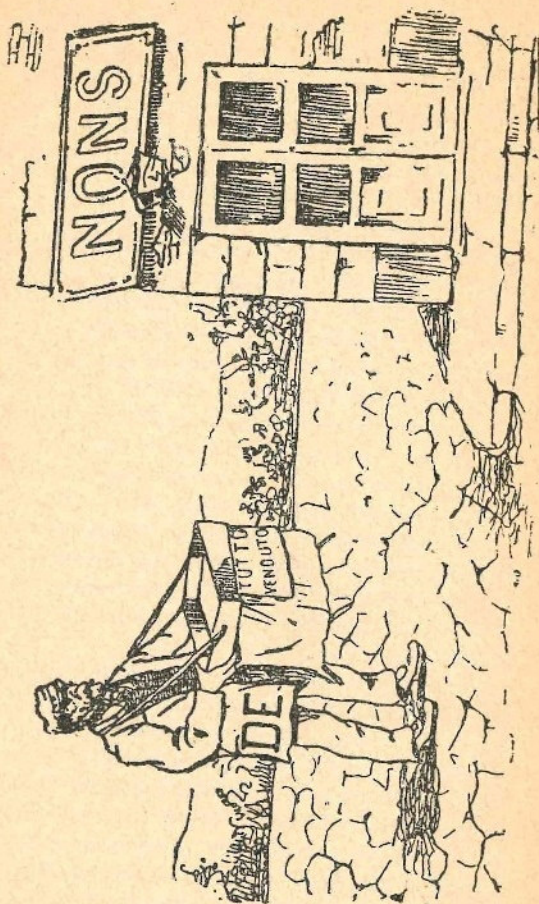
Questi rebus, come abbiamo detto, si compongono di parecchi gruppi, riuniti in un quadro generale con

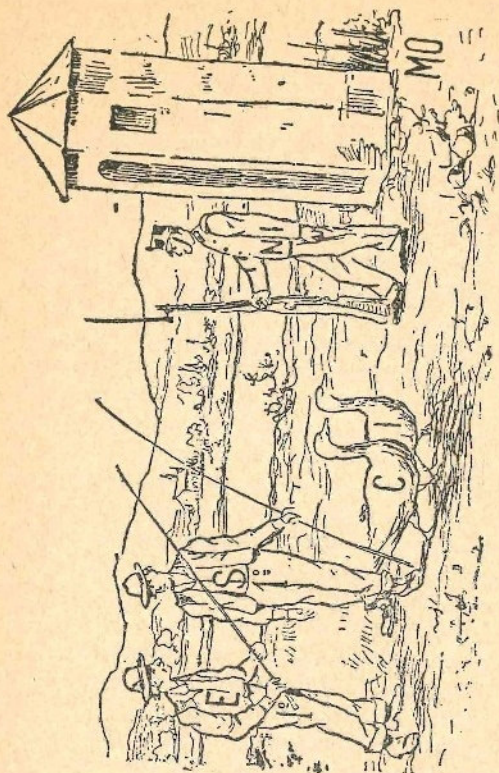
un fondo ed una intonazione comune, e tanto più possono dirsi belli, quanto più i singoli gruppi stanno tra loro in armonia, per modo che il quadro rappresenti un soggetto unico determinato. In questo genere di rebus, quelle parti che costituiscono il fondo comune non hanno a che vedere con la soluzione; in un rebus a vignetta che rappresenti una scena campestre figureranno p. es. alberi e capanne e quanto altro di simile vorrà il disegnatore, semplicemente però come decorazione del quadretto.

Oltre a ciò, pel grande sviluppo che in questi rebus vien dato alle azioni rappresentate dalle figure, è necessario spesso di disegnare talune cose le quali, pur non entrando letteralmente nella risoluzione, servono a spiegare il concetto dell'azione stessa. Avendosi per esempio in un rebus un gruppo rappresentato da una donna con una lettera r, che lava in una fontana un panno contrassegnato o, potremo dire: l'avaro (lava r o, ossia la donna *r lava* il panno *o*), senza occuparci della fontana la quale è lì soltanto per far comprendere l'azione del *lavare.*

Da quanto abbiamo detto risulta chiaramente la necessità, nei rebus a vignetta, di far conoscere al solutore quali figure debbono essere interpretate, ponendo su queste un segno qualunque, il quale fa parte anch'esso del giuoco.

Questi segni consistono in lettere, note musicali, segni aritmetici, geometrici, ecc., e possono anche esser dati da disegni speciali; essendo per esempio raffigurato su di un letto un uomo con la corona reale, potremo tradurre: riposare (riposa re, cioè il *re riposa*). Basta insomma che in un modo qualunque l'enigmografo richiami l'attenzione del solutore su di una figura, perchè questa entri nella soluzione; le figure sulle quali manca ogni indicazione debbono essere trascurate, non sono che accessori.

Ecco due esempi di tali rebus.

(Galeno).

Soluzione: Senza mercede non s'insegna (senza merce de; nons insegna)

(GALENO).

Soluzione: Esprimi ciò che senti nell'animo (e s primi; c i oche, sentinella ni, mo).

3. **Rebus a lettere.** — I rebus a lettere sono rebus formati soltanto da lettere, note musicali e segni aritmetici. Questi giuochi rappresentano forse la più geniale conquista che siasi fatta in enigmistica. La semplicità è il carattere loro essenziale; l'enigmografo qui non fa uso che di sole lettere e, ra-

ramente, di note musicali e segni aritmetici, eppure dalle varie relazioni di questi elementi egli fa sorgere infinite combinazioni di parole e di parti di parole, colle quali è possibile di costruire un immenso numero di frasi.

La soluzione di tali rebus non è assolutamente possibile se non si conoscono almeno nelle loro linee generali le numerose relazioni a cui gli enigmografi hanno dato vita nei rebus stessi, relazioni che si possono aggruppare come segue:

Relazioni di dipendenza. Questa relazione, una delle più usate nei rebus, si indica ponendo a destra di una lettera, in alto, un'altra lettera più piccola, a guisa di esponente; per esempio, I . Questi gruppi si risolvono dicendo che la lettera grande *ha* la lettera piccola ed anche, con frase presa a prestito dal linguaggio matematico, dicendo che la lettera grande *è* alla piccola. Questa relazione, in apparenza così semplice, dà origine ad un numero infinito di combinazioni che possono costituire moltissime parole o parti di parole. Il gruppo S i, per esempio, può venire interpretato nei seguenti modi: ...sai... (s a i); ...sadi... (s ad i); ..salli... (s all' i); ...ias... (i à s); ..lias... (l' i à s); ....lisa.... (l' i s à); ed altri moltissimi.

Le relazioni di dipendenza si esprimono talvolta anche al plurale, cosicchè il gruppo: OO^{n} potrebbe spiegarsi per: anno (àn n o, ossia le lettere o hanno la lettera n) ed il gruppo: V^{aa} potrebbe risolversi per: vaglia, (v à gli a, ossia la lettera v ha le lettere a).

Relazioni di posizione. Queste relazioni sono anche molto usate e si risolvono interpretando la posizione relativa delle lettere di un dato gruppo. Occorre in questi gruppi quasi sempre l'uso delle particelle: dopo, prima, giù, su, entro, tra, fra, in, con, e di tutte quelle altre voci che possono accennare a rapporti di posizione.

Il gruppo: NSO potrebbe, per esempio, significare: strano (s tra n o); SOE potrebbe dire: console (con

so l'e, ossia: insieme a so sta la lettera e); P R si potrebbe interpretare con la parola: prima, (p, r ima); RE LL potrebbe risolversi per: giullare, (giù ll à re, ossia: re ha giù le lettere ll); RP potrebbe significare: prima di per.... (prima di p er); mentre il gruppo PC potrebbe dire: dopo il pec.... (dopo il p è c); e così di seguito mediante infinite altre forme.

Talvolta la posizione è accennata dalla lettera in sè stessa, non in rapporto alle altre; per esempio, ⁊ si direbbe chi non, (chino n); ∽ si direbbe sprona, (s prona) e spesso quando una sola lettera forma un gruppo, deve adoperarsi per la risoluzione l'aggettivo solo e simili; cosicchè, per esempio: A, potrebbe risolversi con: asola; E, con: il sole, (il sol e), ecc.

Relazioni di grandezza e di forma. — Queste relazioni vengono spiegate con le parole: grande, piccolo, maggiore, minore, simile, uguale, pari, impari, basso, alto, piccolo, nero, bianco, lungo, da tutti insomma quegli aggettivi, e sono moltissimi, che possono riferirsi alla forma ed alla grandezza di una lettera, sia presa in sè stessa, sia in confronto con altre. Valendosi di tali relazioni si possono formare infiniti gruppi, e molti di una difficoltà estrema: sceNA, per esempio, potrebbe interpretarsi: a maggio rinasce na..... (à maggiori na scena. ossia: la parola scena ha le lettere n a maggiori delle altre); Mo potrebbe significare: impariamo (impari a m o); i tre gruppi Cc O Nn potrebbero rappresentare la frase: simili con simili, (simili c, o, n simili).

Relazioni di distanza. — Per la risoluzione dei gruppi che contengono tali relazioni si applicano spesso le parole lungi, presso, qua, qui, là, opposto, contro, e simili. Il gruppo N P potrebbe, p. es., significare: l'onta non dà p... (lontano n da p); il gruppo AS E potrebbe dire: a quisquilie (cioè: a qui, s qui, lì e).

Talvolta due o più delle relazioni da noi accennate si trovano riunite in uno stesso gruppo, dando origine a difficoltà estreme; così **RIO** potrebbe significare: un itinerario (uniti nera r io), nel quale esempio abbiamo espressa una relazione di posizione (uniti) ed una di forma (nera); AM° potrebbe risolversi per: Adamo solo (ad am o solo) avendosi una relazione di dipendenza (ad am o) ed una di posizione (solo).

Non pretendiamo di avere con questi pochi cenni detto al lettore tutto ciò che si poteva sui rebus letterali. Lo spazio non ce lo consente, e d'altra parte ci pare miglior cosa di iniziare semplicemente il solutore ai misteri dei rebus, fidando nel suo accorgimento e nel suo spirito di esame per uno studio più profondo.

I rebus letterali riescono di una varietà e di una bellezza eccezionali, ma sono pure difficilissimi a risolvere, tanto che, per solito, vengono fatti su proverbi ben noti o su massime comuni, affinchè la soluzione, anche di una parte, sia di aiuto alla soluzione totale.

Dagli ultimi due esempi che riportiamo qui appresso il lettore vedrà come, lasciando all'enigmografo la facoltà di foggiare frasi a suo talento, possano sorgere rebus la cui soluzione è quasi inafferrabile.

TR RP

(Galeno).

Soluzione: Il troppo storpia (il tr opposto rpi à).

ς RRRRRRR R°

(Galeno).

Soluzione: Un cor costante è raro (un corco s; tante er; à r o).

C
E
T^ooo

(Galeno).

Soluzione: Cento misure e un taglio (cento mi su re e; un t agli o).

PT T E CS Senno

(Galeno).

Soluzione: Approssimati più che ti è concesso vêr chi ha senno (à p prossima ti più che ti e; con c è s; soverchia s enno).

LA G N V sinora sinora

(Galeno).

Soluzione: Alla consegna non va replicata parola (à l l'a con sè; g, nano n; v à replicata parola.

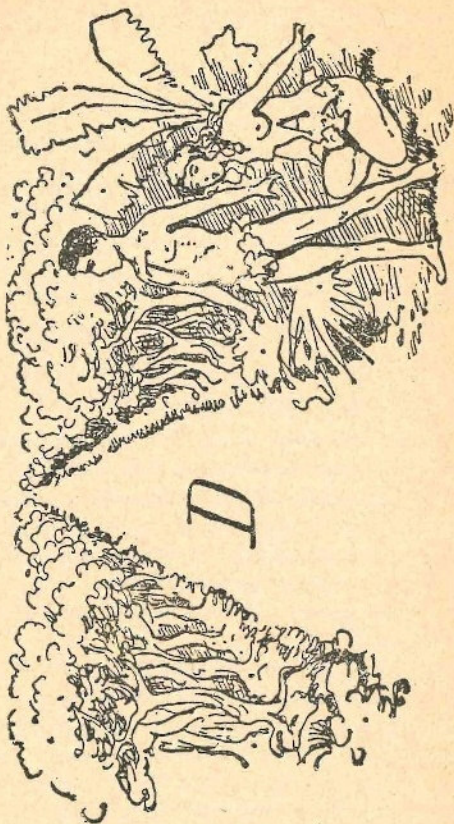
4. **Rebus dantesco.** — Il rebus dantesco è un rebus fatto su uno o più versi della Divina Commedia. Questi rebus, per quanto di moda, a noi non piacciono e ci sembra strano, per non dir peggio, di costruire dei rebus sopra un verso qualunque, il quale non rappresenta che un frammento di un periodo e quasi sempre non ha, preso da solo, significato alcuno.

Questi rebus possono essere anche figurati, semplici, o a vignetta; ma generalmente si presentano a lettere; in essi la cura del solutore deve rivolgersi al gruppo finale, affinchè, trovato questo, con l'aiuto di un rimario si possa trovare l'intiero verso. Del resto quanto abbiamo detto precedentemente per le varie specie di rebus comuni vale intieramente per questi danteschi.

Facciamo seguire due esempi di rebus danteschi, uno a lettere, l'altro a vignetta.

DOVEPAR TEsi

(Galeno).

Soluzione: Dove, per compagnia, parte si scema (dove per compagni à p a r; tesi scema).

(Galeno).

Soluzione: Nel mezzo del cammin di nostra vita (nel mezzo del cammin d; i nostr' avi t, a)

5. **Rebus a rovescio.** — Sono rebus, sia figurati, sia a lettere, dai quali, spiegati i vari gruppi, risulta una frase da leggersi in senso inverso. Questi giuochi molto di rado si presentano, per la somma difficoltà di fattura e di soluzione.

Eccone uno esposto a lettere:

PAP AIHCA

(Galeno).

Soluzione: Chi ha arte ha parte (è tra p a; è tra a ihc).

6. **Monoverbi.** — Il monoverbo è un rebus fatto, non sopra una frase, ma sopra una parola. Esso è per lo più a lettere, ma può essere anche figurato, e nell'uno come nell'altro caso valgono per tale giuoco le osservazioni fatte parlando dei relativi rebus.

In testa ai monoverbi si pone un numero che indica quante sono le parti della frase enigmatica che forma il monoverbo stesso, p. es., SDAI, che si spiegherebbe insidia (in si di a), si indicherebbe: monoverbo (4). Taluni enigmografi, ad evitare ogni dubbio, indicano invece il numero delle lettere di cui si compone la parola da trovare, così, per l'esempio sovra citato, si scriverebbe: monoverbo (7).

Noi preferiamo, a vero dire, il primo sistema, il quale facilita al solutore il suo còmpito dandogli, per ciascun monoverbo, col numero delle parti della frase enigmatica, un'idea del meccanismo speciale in esso adottato.

Ecco alcuni esempi di monoverbi semplici:

CATON (3)

(Galeno).

Soluzione: Incanto (in can to).

MA MA MA MA (2)

Soluzione: Piuma (più ma). (GALENO).

CC CC CC CC CC CC CC CC (3)

Soluzione: Biscotto (bis c otto). (GALENO).

MOMO S MOMO (4)

(GALENO).

Soluzione: Strabismo (s tra bis mo).

LO (5)

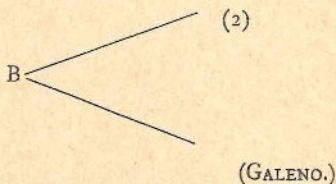
(GALENO).

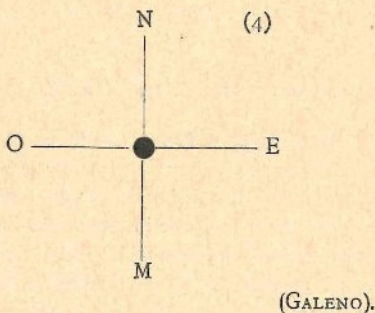
Soluzione: Soliloquio (soli l o qui ò).

Soluzione: trambusto (tra m busto). (GALENO).

Anche sui monoverbi si esperimentò la smania inventiva di parecchi enigmografi, e sorsero i *monoverbi incastro*, i *monoverbi incatenati*, i *monoverbi alterni*, i *monoverbi anagrammati*, nei quali la spiegazione letterale del monoverbo deve essere divisa in parti, e queste incastrate, o incatenate, o alternate, o anagrammate per dare la vera soluzione. Esempio: P P; soluzione: *pari pi* che incastrata dà Pa-PI-ri; t I, soluzione: *t pende vêr i* che anagrammato dà *previdente.*

Questi giuochi, ottenuti solo tormentando una parola, e privi di genialità, non godono le nostre simpatie, facciamo soltanto eccezione pei *monoverbi a rovescio* i quali si prestano ad infinite e bellissime combinazioni, pur non riuscendo di eccezionale difficoltà pel solutore.

Ecco qualche esempio di monoverbi a rovescio:

(GALENO.)

Soluzione: Bologna (angolo B).

(GALENO).

Soluzione: Medusa (a sud è M).

TS (3)

(Galeno).

Soluzione: Stoppa (appo T S).

Monoverbi correlativi. — Si dette questo nome a quel giuoco crittografico il quale, risolto secondo le regole comuni pei rebus letterali, dà come soluzione non un monoverbo ma due o più parole senza relazione fra loro.

Come il lettore vede questo monoverbo (che non è monoverbo) così detto correlativo, non è che un rebus letterale storpiato, inquantochè mentre la soluzione del rebus letterale ci dà una frase, e quindi qualche cosa di logico, il monoverbo correlativo dà due o più parole senza nesso fra di loro. Nessuna novità, perciò, nè di forma nè di sostanza, e nessuna genialità di trovata.

Ecco due esempi:

A c c A

(Galeno).

Soluzione: corte c in a (corte, Cina).

TER S O

(Galeno).

Soluzione: s alto in ter o (salto, intero).

7. **Monoverbo a frase.** — Il *monoverbo a frase*, chiamato anche *monoverbo a pompa*, è rappresentato da una parola il cui significato può venir parafrasato con due o più voci che insieme unite danno un'altra parola; questa rappresenta la soluzione del giuoco. Sia, per esempio, la parola TITO, noi potremo dire che Tito fu un *re probo;* avremo quindi, come soluzione del monoverbo a frase TITO, la parola: reprobo.

Anche nei monoverbi a frase vien data l'indicazione delle parti che compongono la frase.

Ecco alcuni esempi di questo graziosissimo genere di giuochi:

PECORA (2)

(GALENO).

Soluzione: Avello (à vello).

ANHALT (2)

(GALENO).

Soluzione: Educato (è ducato).

ALBA (2)

(GALENO).

Soluzione: Disegno (dì segno).

8. **Monoverbo reciproco**. — Spieghiamo per via di un esempio questo giuoco di recente creazione: sia data la parola PERSO; esaminandola troviamo che essa è costituita da PESO più una R; la soluzione sarà data da una parola costituita da un PESO più una lettera R, potrebbe essere perciò: R-ETTO. Altro esempio: FALCIO = FALCO più una I, ma del falco possiamo dire che VOLA, ed aggiungendo una I, avremo VIOLA.

Si noti che il monoverbo, quale vien presentato, cioè con l'aggiunta delle lettere da inserire nella soluzione, deve aver sempre valore di parola, solo a questo patto il giuoco, del quale noi siamo molto parchi ammiratori, presenta qualche originalità.

9. **Rebus sillogistici**. — I rebus sillogistici sono rebus letterali, i quali si basano su di una relazione novellamente escogitata e tanto diversa da quelle di forma, di sostanza, di posizione, ecc., che abbiamo già esaminate, da meritare un posto a sè nella nomenclatura enigmistica. Generalmente si parla di monoverbi sillogistici, ma poichè nulla impedisce

di applicare la relazione sillogistica alla costruzione di una frase anzichè di una parola, noi crediamo più giusto di parlare di *rebus sillogistici.*

In questi rebus la frase che spiega letteralmente il giuoco secondo le norme date pei rebus comuni deve essere, mediante un sillogismo, cambiata in un'altra da essa logicamente derivante; le parti della nuova frase, riunite, danno la finale soluzione del giuoco.

Si abbia, per esempio: VITAA; servendoci delle relazioni solite dei monoverbi possiamo dire che A è in fine di VITA, ma qui applicando il sillogismo soggiungiamo: chi è in fin di vita more, dunque A more; ed ecco la soluzione: *amore.*

Pregio di questi giuochi è l'assoluta esattezza del sillogismo, senza la quale la soluzione diventa difficilissima ed il giuoco perde ogni attrattiva.

Ecco alcuni esempi di monoverbi e di rebus sillogistici.

MONOVERBI SILLOGISTICI.

MOT (2)
CASA

(GALENO).

Soluzione: Mottetto (*mot* sta in cima alla casa, dunque è *tetto*).

ARTPICO ANTAROTICO (2)

(GALENO).

Soluzione: Pomeridiano (*po* passa fra i poli, dunque è *meridiano*).

COLONNE (3)
LI CA

(GALENO).

Soluzione: Basilica (*li ca* sopportano le colonne, dunque sono *basi*).

REBUS SILLOGISTICO.

D CONSOLE
D CONSOLE
D CONSOLE G c H a I A r C i C m I

(GALENO).

Soluzione: Ogni delitto reca rimorsi = Ogni d è littore (perchè precede il console) carim, orsi (perchè stanno fra i ghiacci).

10. **Crittografie.** — Una definizione esatta della crittografia, mediante la quale sia concesso di distinguere nettamente questo giuoco dal rebus, non fu sinora data da alcuno.

A parer nostro la differenza tra i due giuochi consiste in ciò, che mentre il rebus si forma spezzando la frase totale, e rappresentando uno o più concetti che nulla hanno a vedere col concetto della frase da trovare, la crittografia riproduce invece fedelmente il valore, il significato di questa frase.

I primi esempi proposti di tali giuochi corrispondono pienamente a questa definizione, e solo in appresso il concetto della crittografia venne snaturato creando l'attuale confusione.

Sia il giuoco: DOL ORE il quale si spiega colla frase: le ore del dolore sono lunghe; noi abbiamo qui una vera e perfetta crittografia, perchè effettivamente vediamo in essa rappresentato il concetto della frase totale, vediamo cioè le ore della parola dolore che sono lunghe. Similmente è una perfetta crittografia la seguente:

ITANALIA SPATUGNA GRERACIA

la cui soluzione è: la natura è divisa in tre regni, perchè in essa abbiamo veramente la parola natura divisa entro tre regni: l'Italia, la Spagna e la Grecia.

Da ciò consegue che, a differenza del rebus, la crittografia permette di adoperare nella risoluzione del giuoco parole diverse purchè rappresentino un uguale concetto; così nel secondo degli esempi riportati avremmo potuto dire: la natura si divide in tre regni, o anche: la natura è ripartita in tre regni, e simili, sempre spiegando esattamente la crittografia.

Le crittografie possono essere *a lettere* ed anche *a vignetta*, ma in ogni caso debbono corrispondere alle norme sopra accennate. Nelle crittografie a lettere si osserva l'uso di quelle stesse relazioni di forma, di distanza, di dipendenza di cui abbiamo parlato nei rebus a lettere, ma il loro campo è ancora più vasto, nè riesce possibile riepilogarle o classificarle con esattezza.

Ecco alcuni esempi:

R I C C H E Z Z A POVERTÀ

(Galeno).

Soluzione: Ricchezza mal disposta a povertà s'accosta (la parola ricchezza, le cui lettere sono male disposte, si avvicina alla parola povertà).

SI SI SI SI

(Galeno).

Soluzione: Crescendo si cambia di carattere (la parola si col crescere cambia di carattere).

PRUDENZA FEDE INGEGNO CARITÀ

(Galeno).

Soluzione: Dove non c'è virtù supplisce ingegno. (al posto della virtù mancante sta l'ingegno).

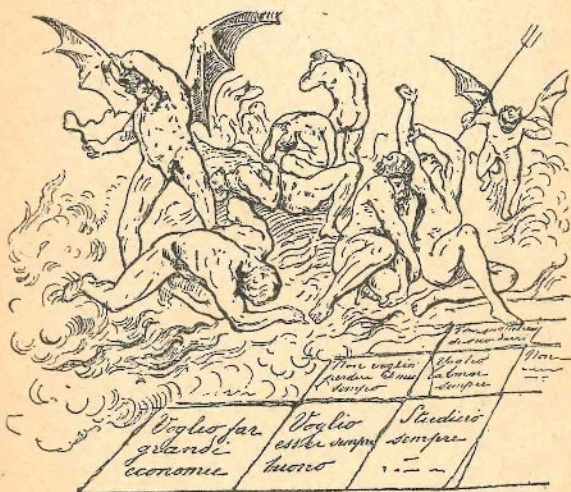
PIZZO DEI TRE SIGNORI IMPERO

(GALENO).

Soluzione: Dopo il monte vien la china (dopo il monte vien l'impero China).

F I G L I O L O

(GALENO).

Soluzione: (verso dantesco) Or si piega, figliolo, or si distende. (La parola figliolo ora si piega, ed ora si distende).

(GALENO).

Soluzione: Di buone intenzioni è lastricato l'inferno.

11. **Rebus crittografico.** — Le frasi che si prestano alla costruzione di vere crittografie non sono, come si comprende, molte; parecchie volte perciò si formano dei giuochi che in parte sono crittografie ed in parte rebus, tali cioè che in parte rispondono nella loro rappresentazione al concetto della frase totale, ed in parte se ne allontanano. Tali giuochi furono detti rebus crittografici.

Anche di questi diamo alcuni esempi.

ALFRED DE .IGNY
O.IDIO ERSO
.IRGILIO

(GALENO).

Soluzione: Ad ogni poeta manca un verso (ad ogni poeta manca un v; erso).

CA ODOGLIO LUCULLO TO CIACCO
p

(GALENO).

Soluzione: Il pesce piccolo dal pesce grande è inghiottito (il p esce piccolo dal pesce grande; è in ghiotti t o).

BUgIE BUgIE

(GALENO).

Soluzione: Le bugie hanno le gambe corte (le bugie hanno le g ambe corte).

INDICE

PARTE I.

Enigmografia letteraria.

PARTE II.

Enigmografia crittografica.